

HOBBY JAPAN SPECIAL ISSUE
HOW TO BUILD GUNDAM WORLD:7

MOBILE SUIT GUNDAM F91

MOBILE SUIT IN ACTION

U.C.0123

[The Organization of FEDERAL FORCE]

GUNDAM F90, GUNDAM F91, G-CANNON, HEAVY-GUN, JEGAN, GUNTANK

[The Organization of CROSSBONE VANGUARD]

DEN'AN-ZON, DEN'AN-GEI, EBIRHU-S, BERGA-DALAS, BERGA-GIROS, DAHGI-IRIS, VIGNA-GHINA, LAFRESSIA

[MOBILE SUIT VARIATION]

GUNDAM F91/STRENGTHEN ARMAMENT TYPE, G-CANNON/HEAVY ARMAMENT TYPE

HEAVY-GUN/FULL EQUIPMENT TYPE, DAHGI-IRIS/STRENGTHEN ARMAMENT TYPE

BERGA-GIROS/HEAVY ARMAMENT TYPE



HOBBY JAPAN SPECIAL ISSUE
HOW TO BUILD GUNDAM WORLD : 7

MOBILE SUIT GUNDAM F91

MOBILE SUIT IN ACTION U.C.0123

CONTENTS

FRONTIER WAR U.C.0123 [Part. 1]/DIORAMA PHOTO STORY □ 4

The Organization of FEDERAL FORCE/地球連邦軍のモビルスーツ □ 18

GUNDAM F90 STORY/ガンダムF90開発史 □ 44

How to build MOBILE SUIT: Part. 1 □ 62

FRONTIER WAR U.C.0123 [Part. 2]/DIORAMA PHOTO STORY □ 87

The Organization of CROSSBONE VANGUARD/クロスボーンバングード軍のモビルスーツ □ 100

How to build MOBILE SUIT: Part. 2 □ 151

PLASTIC MODEL KIT REVIEW □ 212



機動戦士ガンダム F91 モビルスーツ・イン・アクション U.C.0123 電子化に際して

本書は過去に株式会社ホビージャパンより刊行された同名の書籍を復刻・電子書籍化したものとなります。

記載されている表記・情報につきましては当時の雰囲気をお楽しみいただく為、初版刊行時のものをそのまま使用しており、現在のものとは異なるものが含まれます。

また、現在では用いられていない単語・表現等もございますが、当社にそれらを助長する意図はございません。

あらかじめ、ご了承ください。

株式会社ホビージャパン

■編集人 木村 学

■発行人 松下大介

■発行所 株式会社ホビージャパン

〒151-0053

東京都渋谷区代々木 2-15-8 新宿 Hobby ビル

電話 03-5304-7601 [編集] (月～金 13:00～17:00)

03-5304-9112 [営業]



FRONTIER IV

【フロンティアⅣ】

宇宙世紀0123年。月の周辺に位置するコロニー群のひとつ、フロンティア・サイドは平和な日々を送っていた。シャア＝アズナブルの反乱から30年余、人々は「戦争」の二文字を頭の隅に追いやってしまい、忘れていた恐怖が足元の宇宙から近づいていることすら気付かずにいた。新しい強い意思を持った一群がフロンティアⅣへと向っていた…



INVASION

【侵入】

静寂を打ち破って謎の軍隊がフロティアⅣの奥深く侵入を開始した。狼狽する駐留連邦軍の兵士達はなすへもなく攻撃を受ける。

「クロスボーン・ハンガードだと!？」

謎の軍隊はそう名乗りを挙げ、初めて見るモビルスーツを駆って続々と突入をかけてきていた



FRONTIER WAR U.C.0123

DIORAMA PHOTO STORY:1



SCOUTING

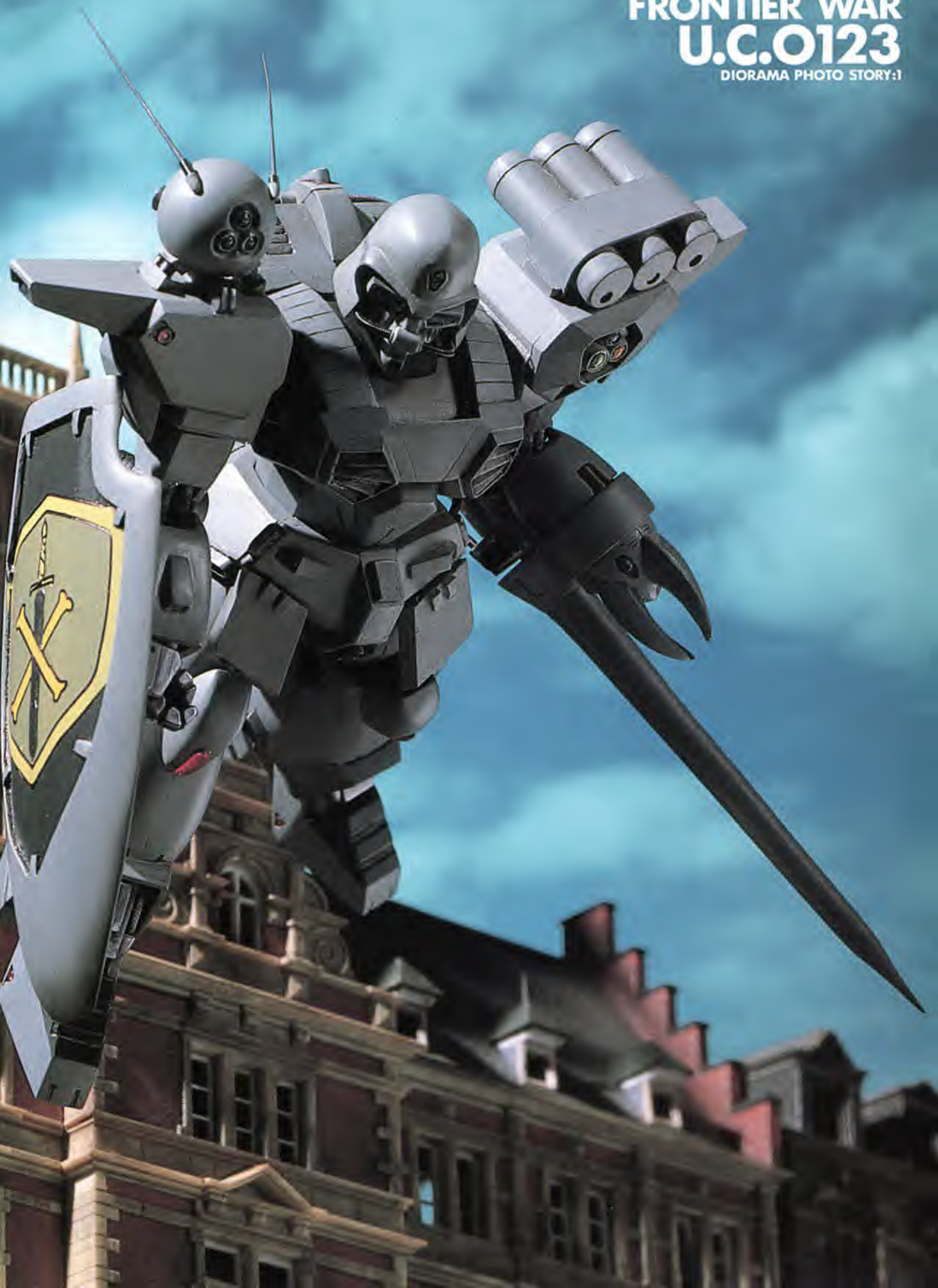
【斥候】

古風な造り、まるで中世のヨーロッパを彷彿させるフロンティアⅣの中心部をクロスボーン・バンガード軍のMSが“降伏”を呼びかけながら、さかんに自分達の意思を一般庶民達に伝えていた



FRONTIER WAR U.C.0123

DIORAMA PHOTO STORY:1





FRONTIER WAR U.C.0123

DIORAMA PHOTO STORY:1



突然の侵攻により反撃に出た連邦軍MS部隊ではあったが、すでに勝敗は決していた。クロスボーン・バンガード軍はこの時のために完全な準備をして侵攻をしてきたのだ。そんな強い軍隊に戦う意思など元々持っていない連邦の人間が勝てる訳がないのだ……。そればかりじゃない、敵のMSは小型でもはるかに性能は上だったのだ

【反撃】

COUNTERATTACK

SUPPRESSION

【制圧】

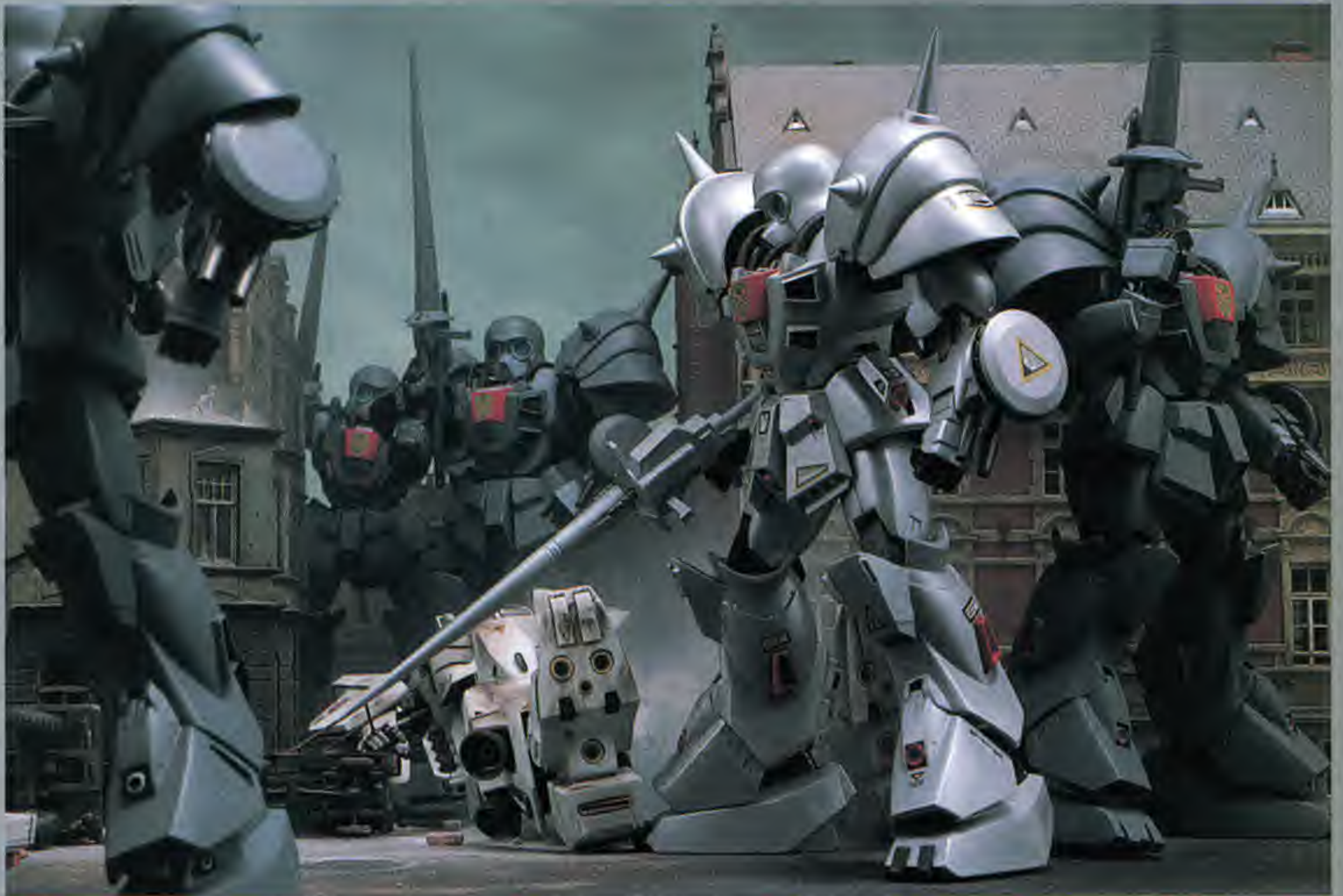
クロスボーン・バンガード軍の勢いは、わずか数時間でフロンティアⅣを武力制圧してしまった。

「コスモ貴族主義」を標榜するロナ家総師、マイツアー＝ロナは、このフロンティアⅣの地を自らの総治下に置き、「コスモ・バビロン」とした。この混乱の中、連邦軍はフロンティアⅣから撤退。一般人の一部も生まれ育ったコロニーを後にした



FRONTIER WAR U.C.0123

DIORAMA PHOTO STORY:1





FRONTIER WAR U.C.0123

DIORAMA PHOTO STORY:1



FRONTIER I

【フロンティアI】

資源開発を中心とするコロニー、フロンティアIは、クロスボーン・バンガードにとって次なる目標であった。連邦側の必死の抵抗もむなしく、ここもまた彼らの手に落ちるのは時間の問題であった。

しかし、ここに避難していた連邦の練習艦スペースアークは敵の新たな目標となる新型MSを有していた。



FRONTIER WAR
U.C.0123
DIORAMA PHOTO STORY:1

GUNDAM F91

【ガンダム F91】

スペース・アーク内にあった試作型モビルスーツは、その姿、形が一年戦争時の名機「ガンダム」に似ていることから、コードネームをガンダムF91とした。しかし艦内にはパイロットがいない……。民間人ながら、このF91のシステム開発に携っていたアノー博士の息子である、シーブック・アノーが選ばれた。そして、F91は敵MSを瞬時に3機も撃破した。これは機体の性能ばかりか、シーブックには明らかにパイロットとしての特性があったからだろう。やはり、ニュータイプは存在するのか



モビルスーツという人類史上、最も発達した機械の登場によって、様々な分野で変化が現われてきた。宇宙暦0079年にジオン公国と地球連邦軍との間で起きた「一年戦争」も、このモビルスーツをフルに活用した戦闘であった。この戦争によってモビルスーツは更なる進化を遂げ、8年後のグリプス戦役では、戦略に応じてさらに変貌していった。

この頃からモビルスーツは戦闘能力をアップするために、武装を強化しはじめたもののその火力を支える機体の性能もアップしなければならず、機体そのものは次第に大型化していったのである。

大型化は本来の目的である戦闘能力の向上には結びついたものの、逆に収容するための戦艦の大型化や従来の設備がそのままでは使用できなくなり、大幅なコストアップにつながってしまった。ましてや旧ジオンのような単一国家単位で開発から生産までのすべてを一括して行なう場合には大変な負担となってしまうのである。

宇宙暦0093年の、シャア＝アズナブルによる反乱においては、これらの問題を少しでもクリアすべく、一年戦争時のモビルスーツに近い形、大きさで開発が進められたが、当然内容的には大幅な性能アップが要求されていた。

それでも当初の予定に比べて、平均で2m以上も全高が高くなってしまいうなど、実質的な解決はされず、機体によってはますます巨大化していった。

連邦軍はシャアの反乱以後も軍備を極端に縮小することはなかった。それは、再び「ジオン」のような独立国家による侵攻があるということを前提にしているためで、モビルスーツの開発にも余念がなかった。

そこで連邦は先の問題点をクリアするため、宇宙暦0111年に次期主力モビルスーツの開発をアナハイム・エレクトロニクス社と連邦の研究機関の一つであるサナリィに依頼した。結果はFシリーズの開発を行っていたサナリィに軍配が冴がる。連邦が目ざす、小型、軽量、高性能が盛り込まれていたからである。もっとも最大の勝因は「低コスト」であるといった点につきないようだ。こうして、宇宙暦0120年以降から、まずF90をテストベースとして開発が続けられ、宇宙暦0123年には次期主力MSのプロトタイプであるF91が完成している。このF91はその年に起きた、クロスボーンバンガード軍によるサイド4への侵襲時に実戦参加するが、パイロットが民間人だったために、完全にはその性能を生かすことができなかった。しかしながら、それらのデータはF91をより強化させ、Fシリーズの信頼性を高めたといえる。



FLIGHT OF F91

FEDERAL FORCE PROTOTYPE GENERAL PURPOSE MOBILE SUIT

GUNDAM F91

OFFICIAL CODE : F91(Formula 91)

Height(meters)/15.2 ■ Weight(tons)/7.8(dry), 19.9(combat)

Armor Material/Compound ceramics with Gundalum alloy

Generator(kW)/4.250 ■ Thruster(kg)/15.530 × 4, 4.380 × 6 ■ Apogee-motor/51(8)

Armament/Valcan cannon × 2, Mega-machine cannon × 2, Beam saber × 2

V.S.B.R.(Variable Speed Beam Rifle) × 2, Beam Shieldhild × 1(1)

Beam rifle × 1, Beam launcher × 1



GUNDAM F91

FEDERAL FORCE PROTOTYPE GENERAL PURPOSE MOBILE SUIT

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Yoshihiro Kan

シリーズの中で最大の人気（販売数もすごいらしい…）を誇る主人公MS、ガンダムF91。キット評に関しては、作例を担当した菅氏も述べているように、そのままストレートに組んでもほとんど問題はなく、設定から立体へ移行する作業段階で、いろいろと工夫されているようだ。内容、質ともにシリーズ中で一番良い出来ではないだろうか。作例は必要以上の改修を行わず、部分的な改造でディテールアップとプロポーションの変更をしている。「製作ページ▶P. 62~65」

- ①キットと最大の相異点は脚部の取り付け位置を下方へ下げたことによって、足が長く見えるようになったことだろう。また、胸部周辺の面取り変更などによって、より設定のイメージに近づいたといえる
- ②ウェスパーはキットのサイズのまま各部のディテールアップを行ない、基部をBジョイントに変更して、設定の位置にホールドできるようにした。また、中央のノズル部は大幅に手を加えたのがわかる（詳しくは途中写真参照のこと）
- ③ビームランチャーを構えるF91。ビームランチャーに関しては各パイプ類を削り、スプリングパイプ、ガラスチューブなどに変更した
- ④ウェスパーを構えるF91。ボールジョイントを使用したことによって、持ち易くなった。ウェスパーそのものは後部のダクト(?)部分のディテールアップと、内部のチューブをガラスチューブに変更した
- ⑤⑥製作途中におけるF91。ハダ色に見える部分はポリバテによる追加部分。肘、膝のポリパーツは自作のキャストパーツに変更した
- ⑦頭部は前面のパーツを4分割にした上で各部を修正している。作例での改造にはポリバテ（はだ色に見える部分）で行なっている。また、クリアパーツは使用していない
- ⑧胸部は上部ハッチを中心にポリウレタンアップと面取りの変更を行なっている。この辺はラジエータグリル(?)との兼ね合いがあるので、ちょっと技術を要するかも
- ⑨背部のノズルは特にモールドがなかったため、図の方法(P20参照)で作り、それに合わせてディテールアップした
- ⑩足の裏は設定を元にポリバテから削り出している（これって、やっぱりプロの仕事ってところですかね…）





2



3



4



5



6



7



8



9



10

GUNDAM F91

FEDERAL FORCE PROTOTYPE GENERAL PURPOSE MOBILE SUIT

1:72 scale Full-scratch build model

Modeling by Eiki Yokoyama

この1/72スケールのF91は映画公開前に、横山氏がフルスクラッチで完成させたモデルで、あえてこのスケールにしたのは、もちろんキット(1/100)が発売されるのかわかっていたため。よって、設定資料を完全にトレースすることはせず、各部に作り手のアレンジが加えられている。基本工作はすべてプラ板の箱組、または積層からの削り出しによって行ない、左右共通パーツに関してはシリコーンゴムで型取りし、キャスト化して使用している。また、各関節はポリキャップ、Bジョイントの使用によってすべて可動する。



1 設定画でもおわりのように、今までのガンダムよりスリムで、しかも全体に“曲面”が多くなっているF91。作例では大河原氏のデザインをさらに強調した形で立体化している。設定が“8頭身”ぐらいなのに対し、作例では“10頭身”近くになっている

2 全身を横から見たF91。ヴェスパーは設定よりも2回り程大きくし、より上半身のポリユウムを強調した形としている

3 ポリキャップ、8ジョイントの使用によって各関節は可動する。またヴェスパーは差し換え式にして“伸縮”を再現している

4 背部に関しては、かなり作者の“オリジナル”のパーツが多くなっている



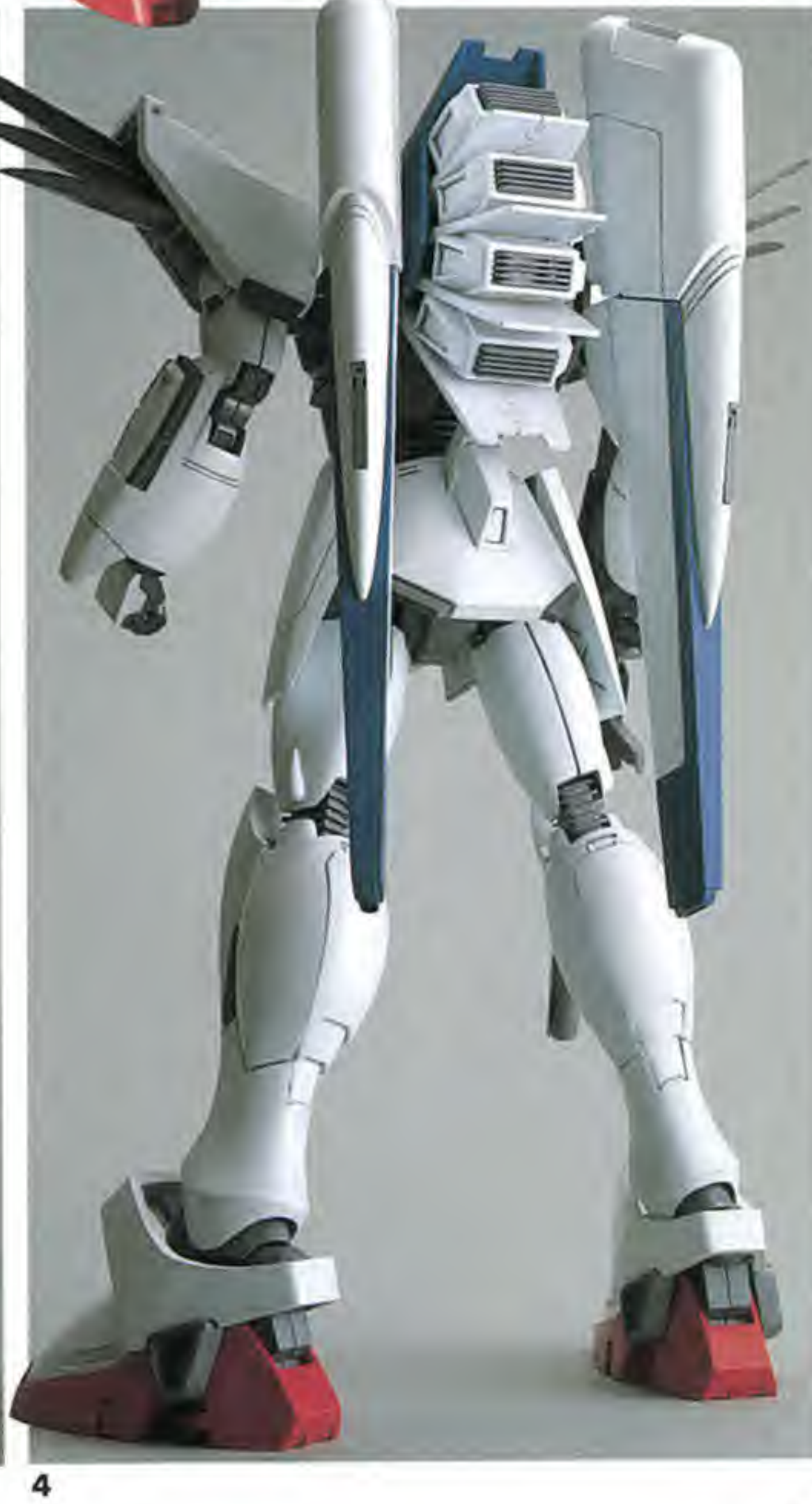
1



2



3



4



5



6



7



8

5 頭部はプラ板、ポリパテを使い分けて作られているのがわかると思う。また、ブロックごとに作られているのもこの写真からわかる

6▶8 写真で見てわかるように、ほとんどのパーツはプラ板で工作されており、特に曲面の再現はプラ板の積層からの削り出しに加え、ポリパテ（黄色く見える箇所）を部分的に使用している。また脚部の黒く見えるところは左右共通のパーツなので、キャスト化したものが使用されている

9 脚内部。完成してしまうとわからなくなってしまうが、ふくらはぎのノズルのギミックがこれでわかる。一番上のカバーを上げると運動して、二番目、三番目のカバーが上がるようになっている。1/60のキットと比較しても面白いだろう

10 V S B Rは設定通りに両脇のレールにそって前に出せるようにした

11 頭部は設定よりもかなり小さく作られている。可動はBジョイントを使用

12 今回の設定で一番注目されているのが、この胸部のデザインだろう。バイクのシリンダーフィン思い出させるその形状は今までのガンダムとは明らかに一線を引くものだ。この部分の形状出しにはそれなりの時間を必要とするだろう

13 両肩アーチャーに付くフィンやはりプラ板によるもの。さすがに伸縮はできなかった

14 この作例を製作している段階では、ビームシールドのギミックが明らかになっていなかったため無可動としている

15 背部のメインノズルは作者のオリジナルになっている。まっ、これが良いか悪いかは皆さんの判断におまかせしましょう

16 スカートの内部も、それぞれディテールを施している。また股間のパーツは腰と運動して、腰の部分が干渉しないように工夫されている

17 途中写真でもわかるように、ふくらはぎのノズルは、カバーを動かすと運動するようになっている

18 足の裏は設定が公表される前に作業していたため、基本的なレイアウトは同じだが、ディテールはオリジナルで処理している

19 ビームライフルは設定のカラーリングは行わずに渋めのものにした

20 ヴェスパーは、中間のパーツを差し換え式にして伸縮を再現している。また、グリップは差し換え時に運動して外へ出るようになっている



10



11



12

ガンダムF91

1/72スケール フルスクラッチビルド

製作・解説/横山栄基

監督・富野由悠季、キャラクターデザイン・安彦良和、そしてメカデザインに大河原邦男と、テレビ放映された初回ガンダムの時のBIG NAME が3人揃って、今年、満十歳を迎えるガンダムの誕生日を祝おうと言う特別企画が「ガンダムF91」。新しいMSが増えると言う事は、我々、モデラーにとっては非常に喜ばしい事で、しかも御本家大河原デザインとすれば私も含めたファンの方々には感慨無量の事でしょう。

さて、私のスクラッチしたF91の製作に関してですが、デザインを見る限り、曲線が主体で構成されていますが、それ程きついカーブや複雑な三次曲面の類は少なく、比較的ならかな曲面が多いので、オーソドックスなプラ板構成でもなんとか行けるだろうと判断。途中写真等を見てもらえば判ると思いますが、臍と爪先をポリバテ原型でキャストコピーした以外は、プラ板で工作。実際、曲面を削り出す為に積み重ねたプラ板を接合する際、接合面に多量に接着剤を塗布するので、完全に乾燥する迄に時間がかかる事以外特に問題はなく、キットのパーツを流用してくるような場合でも、材質がほぼ同じなので合成させるのにも楽なのではないかと思います。上から簡単に説明しますと、まず頭ですが、中心となるブロックを削り出した後、そのパーツに合わせる様にして作るのですが、この部分が変になると、他の部分にも、多かれ少なかれ影響があるので慎重に作業しなくてはなりません。逆に言えば、ここがしっかりしていれば、後の作業が楽になるのではないかと思います。ちなみに以前製作したガンダムMK IIやアレックス等も全て同じ方法で作っています。次に胴体ですが、ここも全てプラ板製で、先に作った頭と様子を見ながら、首のまわりから順に作って行きます。次に腕ですが肩以外は実際の寸法より小さく作った箱状のパーツに曲面の分の厚みのプラ板を貼って削り出して行きます。次に足。太股は腕と同じ方法で作し、臍はプラ板のゲージにポリバテを盛るという方法で、後部のスラスタカバー3枚を含め8個のパーツに分け複製します。臍後部のカバーは内部でクランクアームでつないで3枚同時に開くようにしたもの。結果は御覧の通り臍本体とカバーに段差が生じ美観を損ねる事になってしまったばかりか、壊れる可能性が高くS氏やカメラマンのH氏は身の縮む思いがした事でしょう。最後に塗装ですが、三日三晩不眠不休で意識がはっきりしないままやったので青の部分でミスしてしまい恥ずかしい限りです。



13



15



14



16



17



18



19



20

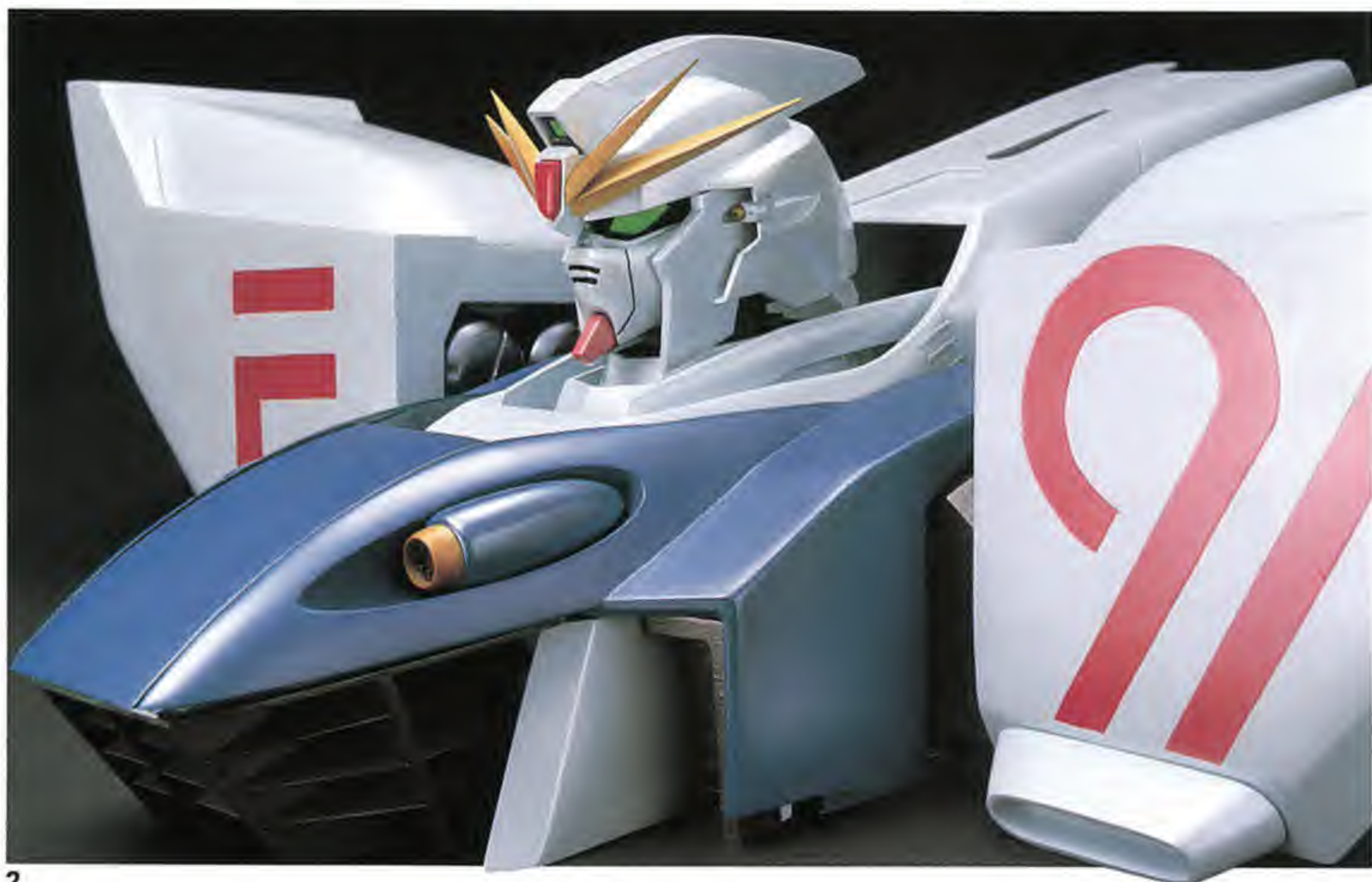
GUNDAM F91

[BUST UP MODEL]

1:35 scale Full scratch build

Modeling by Masahiro Hatsuzawa

表紙用に製作された1/35スケールのF91をじっくり御覧いただきたい。従来の大型モデルのようなディテール重視の作りではなく、塗装を含めたフィニッシュワークのほうに重点を置いた作りとなっている。





1



3



4



5

- 1 頭部。表紙とは逆方向からのアングルだが頭だけは単独でも見られるようにした
- 2 頭部に比べ、胴体はややオーバースケールぎみに作った。これは表紙のアングルを考慮してのこと
- 3 胸部のコクピットは開閉選択式
- 4 1/100キットとの比較
- 5 同スケールで作られたシーブック・アノアのフィギュア。製作/藤原剣一



- ⑥▶⑧製作途中の全体。一方向モデリングなので裏側は作っていない
- ⑨▶⑪F90のインストにあった藤田一己氏のイラストをモチーフに頭部は製作した
- ⑫頭部のブロック構成
- ⑬胸部/バルカンはキャストブロックからの削り出し
- ⑭コクピットハッチ部
- ⑮首の後方のモールド
- ⑯肩はポリキャップでジョイント



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16

「ガンダム F91」

1/35スケール フルスクラッチビルド

製作・解説/初沢正博

製作協力/石川雅夫、柳本直樹、萩原徹也

ラジオを聴いていて「おっ、ETERNAL WINDがかかっている」と思ったら、光ゲンジの「奇跡の女神」だったというのは僕だけでしょうか（未だにイントロで聴き分けるのは難しい……）。

という事で拾って来た犬も3日飼ったら情が移るという訳で、HJに1年半も飼われている僕も、今回恩情厚いS長の計らいにより表紙という大役を仰せつかった訳です。嗚呼、去年HJフェスでポスター配りとかやっというてよかったなあ（今年もやりました）。今度は冬にS長の家へ行って懐て草鞋でもあっためようかな。

さて、今回時間も無かったので、ウチのメンバーで最も手の早い坂田君に電光石火の速さで図面を描いてもらった。HJ1988年1月号をアンチョコにしつつ製作開始です。

例によって上から説明していきますが（こういったモデルはどこまで説明したらいいのか悩めますが）、まず頭は最初にヘルメットの上半分を作り、それを元にエリ、耳、マゲと作って行く訳です。この時、全てのパーツをプラ用接着剤でベタベタ組み上げてしまうと後の仕上げの際に具合の良くない部分も出てくるので、その辺は後でバラす必要が出て来るであろう箇所を見極めておいて、その部分のみ瞬間接着剤の点付けにしておきます。

今回どの様にバラしたかは写真を見て下さい。尚、途中写真は本松先生のとこの中村さんが晩ごはんを食べに行こうとしていた所をつかまえて、空っ腹を抱えて撮ってくれたものなので心して見て頂きたい。

次に顔です。キャストからの削り出しなのですが、この手の顔というのは今まで作った事が無いので困ってしまいましたが、大雑把に説明すると、とにかく塊から正面、側面を削り出し、後はその辻褄を合わせるという作業の連続なのです。この辺で作り手の手際の良し悪しが出て来る訳です。

次、ボディへ行きましょう。図面を見ながらボディの高さ分の箱を作り、そこに首を載せて、それを中心に各パーツを作っていきます（頭と同じ）。とにかく箱組で曲面はポリバテと毎度おなじみの方法。胸のバルカンに入る凹みの部分は胸のラインが出た時点でヒートプレスしたパーツを埋め込んでやり（話が前後しますが、耳の部分も同様）、バルカンのバルジはキャストから削り出し、先端の黄色の部分は旋盤とは言わないまでも、モーターツールがあれば楽勝だと思われそうですが、そんな物は持っていませんので麦を食いながら手作業で何とかする訳です。結局、8mmパイプに離型処理をしてポリバテを盛り、それを削がして削り出してやりました。この時、注意する点としてはバテを盛る時に中に空気を入れ

ない様にしましょう。別に今回に限った事では無いのですが、この場合は特にパーツ内側にスが入っていたりすると修正が困難なので気を付けたい所です。それから、ハッチは開閉式にとの指示でしたので、プラ板(1.2mm)を手で曲げて、5枚重ねにした物の表面に軽く三次曲面を付けてやりました。オープン時はシャフトを差し替えてやります。当初の予定では当然上のカバーだけでなく、中のハッチも開ける筈だったのですが、今回は「すまん……」という事で……。

次に肩ですが、これもプラ板の箱組みで、上のバルジはバキューム・フォームです。肩の付け根は撮影時に多少融通が利くようにポリキャップを仕込んで前後にスウィングできるようにしています。そんな感じで工作は終了する訳です。

尚、今回のモデルは一方向からの撮影用で（いい響きだ……）、肩も前しか作ってませんし、胸のフィンも片側しか無いのですが、だからといっても「もうムチャクチャ楽でビクニックのような仕事だった」という事は全くありませんでした。

ついでに言ってしまうと一方向というのはF90のインストの「F91」をモチーフにしていた為で、従って完成した物はいわゆる「藤田版F91」という物になる予定だったのですが、後半アドリブが入ってしまい、結果的に「どこが？」という物になってしまい、藤田フリーツの皆様には、これまた「すまん……」という事で……。

■塗装

本来白の部分はS長様より「少しシルバーっぽい奴で」との事で、白に黒を5滴、青を3滴落した物、赤の部分は蛍光クリアイエローの上からクリアレッドを、黄色の所は銀地の上からクリアイエローとオレンジを青はインディブルーを使用し、最後に上からデナン・ゾン（PI58-159）と同様にパールのネイルリップを3本程吹いてやりました。

その他の部分はアイアン、ダークアイアンを適当に使っています。今回も塗装は来夢緑の石川雅夫氏にバックアップして頂きました。これらの色の大変インテリな混合比も氏による物でして、有難うございました。今回、コンビニネイルリップを買いに行ったのですが、184cm、110kgで、しかも徹夜が込んで髯面の男がマニキュアを一掴み（今回少し余分に用意したので……）買う図というのは、8月号の嶋津氏のアクセサリ屋うんぬんというのよりも、シャレになってないです。

以上、僕をメゲさせるには十分な仕事でしたが、何とか終了しましたね。ということで協力してくれた皆さん、ありがとうございました。



もう間もなく（8月下旬）リリースされる1/60スケールのF91をこの別冊に合わせて、逸速く紹介することにしよう。このモデルは以前発売されていたドラグナーD-1（1/100スケール）と同じ様に、内部フレームが完成済みで、そこへ各フレームを取り付けていくシステムを採用している。従って低年齢層のモデラーにも楽しめる大型キットとなっている。もちろん、上級者は各部の徹底工作をおこなって、さらにこのモデルを進化させてやっても面白いだろう。尚、ここで紹介しているモデルはテストショットを使用しているので実際に発売となるキットとは、色や形状で一部異なる部分があるので御注意願いたい。





2

3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



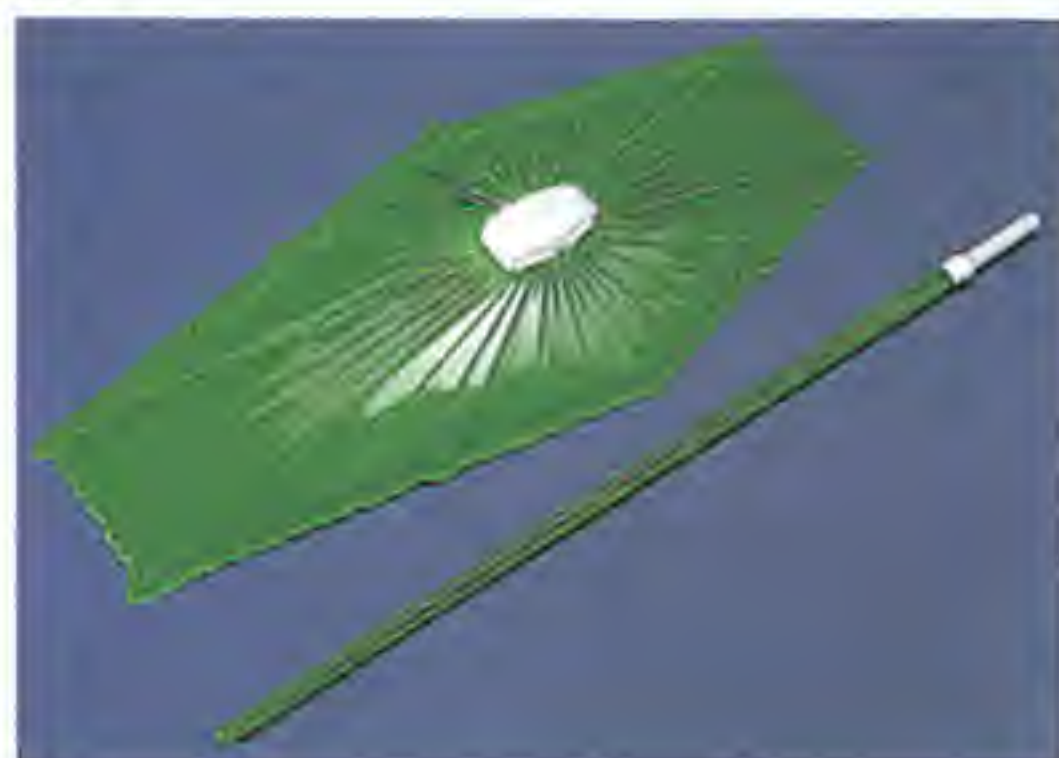
14



15



16



17

- 1▶3基本体（内部フレーム）は組み立て済みになっており、箱を開けた瞬間から完成を予感してしまう内容だ。脚部にはスプリングによるダンパーが仕込まれており、接地性も良くなっている。ティテールアップ派は、一度ビスをはずして作業を行えばいいだろう
- 4頭部の基本ブロック（本当は白…）。カメラアイ部分はクリアパーツになっている
- 5ヘルメットの内側には設定と同じようにバルカンポッドが別パーツで取り付けられるようになっている
- 6胸部のコクピットハッチも開閉式。ティテールアップ派はコクピット部分も作り込んでやるといいかも
- 7肩のスタビライザー兼・放熱フィンが肩アーマー内へ収納できる。できればもう少し長いやつが別に欲しかったところだ
- 8左腕のビームシールド発生器は手前に引き出されるようにギミックが付いている。ただし、設定とはティテールが異なる
- 9手は可動指となっている。ちょっと大きいような気もするが…
- 1011リアアーマーにはビームランチャー用のラックが取り付けられる
- 12両サイドアーマーはそれぞれ設定通りにビームシールド発生器とビームサーベルが収納できる
- 13ふくらはぎの3連スラスターのカバーは足首のサスペンションと連動して同時にオープンするようになっている
- 14足の底はスラスターノズル、ダンパー数が正確に再現されている
- 15グエスパーは設定を完全に再現。手前のグリップも可動。また青の部分は塗り分けが不要のようにシステムインジェクションにて成型色で再現されている
- 16ビームライフル、ビームランチャーももちろん付属する
- 17ビームシールドは発生器の部分の取りはずしが自由



G-CANNON

FEDERAL FORCE MIDDLE DISTANCE SUPPORT MOBILE SUIT F71

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Kazushi Kobayashi

Gキャンノンは、宇宙暦0111年に民間企業から軍傘下の開発機関になった「サナリィ（Strategic Naval Research Institute＝地球連邦海軍戦略研究所）」によって実験、開発が進められていた“F90（フォーミュラ90）”から派生した量産機の1号である。

この機体の主な目的は“中距離支援”であるため、F90のようなハードポイントによる武装換装システムは極力排した形で開発された。その結果、軽量化とシステム伝達のロスが大幅に軽減され、MS単体としての性能は向上した。そのために本来の運用目的とは別に、フレキシブルな運用がなされ、両肩のキャノン砲（4連マシンキャノン等）を装備せずに配備されることもしばしばあるようだ。なお、この機体のシルエットが偶然にも、一年戦争の名機である“ガンキャンノン（RX-77）”に酷似していたため、そのコードナンバーもそれを継承する形で、当初よりF-7が使用されている。

作例ではキットの良さを十分に生かすため小改造での製作としている。ポイントとしては特に気になる成型上一体になっている部分を別パーツ化したり、余分な空間を埋めるといった、比較的単純な作業で改修しており、初心者でも充分可能なモデリングなので、ぜひトライしてもらいたい。（▶製作記事はP.70～71）

OFFICIAL CODE : F71
 Height(meters)/14.3 ■ Weight(tons)/8.7(dry), 23.1(combat)
 Armor Material/Compound ceramics with Gundalum alloy ■ Generator(kW)/3.350
 Thruster(kg)/27.840 × 2, 16.790 × 2 ■ Apogee-motor/50
 Armament/Vulcan cannon × 2, Four-barrel machine cannon × 2,
 Double beam-cannon × 2, Beam saber × 2, Beam rifle × 1



3



4



5



6



7

- ①② 作例での改修箇所は①頭部。特に顔の部分。キットのほうがむしろハンサム!?かもしれないが、あえて設定に近くしてみた②肩のノズル③下腕部の2連装キャノン部④手⑤脚部、足の甲のノズルなどを改修している。詳しくはモノクロページ参照のこと
- ③ このキットでは脚部にハードポイントがあり、写真のようにF90のミサイルなどが装着可能となっている。また、今回の作例では貼っていないが、キットにはシールと大河原氏自らがデザインしたステンシル等のデカールが付いている
- ④ 肩のキャノンを取りはずし、フタをしたGキャノン。この肩のハードポイントにも、今後いろいろと武器が取り付けられるそう
- ⑤ 頭部はいかにも連邦らしさを持ったデザインといえる
- ⑥⑦ ストレート組みのGキャノン。一部色ブラになっているので、これにシールを貼れば一応完成体となる。また、今回の作例ではプロポーション変更していないことが、これでわかるだろう

G-CANNON

FEDERAL FORCE MIDDLE DISTANCE SUPPORT MOBILE SUIT F71

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Masahiro Hatsuzawa

この作例では、前ページの小林氏のお手軽編をさらに一歩進めた形で製作した。基本的な改修作業は同じだが、それに加えて、頭部のカメラアイ内部の再現、4連キャノンとバックパックの改造、膝、肘のポリキャップパーツの処理などを中心に行なっている。またキット付属のデカール（ステンシル等）を使用している。これは126ページからのカラーファイルを参考にしてもらいたい。

（▶製作記事はP. 72～73）



1



2



3



4



5

12 前回の作例同様にキットそのもののプロポーションは変更せずに製作している。また、キット付属のデカールを使用してみた

3 写真では、はっきりと確認できないかもしれないが、カメラアイシールドが透明パーツなため、これを利用して“内部”をそれらしく再現した

4 肩から腕にかけては、まず肩のノズルの再現と、肩アーマー内側からのモールドをプラ板で入れた。この腕は関節を1つ加え、ひじのポリキャップは自作したポリキャップ内蔵のパーツと交換した。他の作業に関しては小林氏のGキャノンと同じ

5 バックパックは今回の作例の中でも、最も手を加えた箇所。4連マシンキャノンがマウントされる部分を左右に若干広げるようにして、頭部に干渉しないようにしている。また、それと同時にスラスター、バーニア等もディテールアップした

6 ひざ関節はキットのものは使用せず、新たに二重関節のパーツを自作して組み込んでいる。これによって可動範囲が広がった

7 足底は設定に従って再現してやっている

8 塗装に関しては、小林氏のGキャノンに合わせるようにしたので、設定色とは違って、白をベースにしたものになっている



6



7



8



1



3



2

HEAVY-GUN

FEDERAL FORCE CLOSE-COMBAT MOBILE SUIT RGM-109

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Jun Yanagisawa

宇宙暦0100年以降は比較的、大規模な抗争や反地球連邦運動も鎮静化していたため、軍事費の削減が地球連邦の共通した課題となっていた。特にモビルスーツの運用費が年々高騰していたのが最大の問題となっており、この主な原因はモビルスーツの大型化からくるものであった。そこで軍の研究開発機関であるサナリイからの提案によって、本格的なモビルスーツの小型化とローコスト化が進められた。その結果、従来からのジム系MSを改良した機体として、このヘビーガンが誕生するわけだが、軍とサナリイが想定した性能には達していなかったため、改めてサナリイが開発していたF90の派生型であるF71Gキャノンを大量に生産、配備したのであった。それでも、宇宙暦0090年時代に作られた「ジェガン」よりは性能が上だったため、部隊によってはかなりの数を配備しており、コロニーの警備や主力艦隊の援護等にあたっている。

キットは比較的設定に近い出来だが、ここではあえて大幅に手を加えることにした。気になる頭部、胴体上部を中心にディテールアップしている。(▶製作記事はP. 76~77)

OFFICIAL CODE: RGM-109

Height (meters) / 15.8 ■ Weight (tons) / 9.5 (dry), 23.5 (combat)

Armor Material / Gundalum alloy

Generator (kW) / 2.870 ■ Thruster (kg) / 21.250 × 2, 16.790 × 2 ■ Apogee-motor / 59

Armament / Vulcan cannon × 2

Four-granade rack × 2

Beam saber × 1

Beam rifle × 1



①キットの基本的なバランスはあまり変更せず、気になる部分の「頭」と「肩」を中心に手を加えてみた。マーキングはキット付属の物を使用している

②バックパックはノズルを中心にディテールアップ。大きさ等は変えていない。また、腕(肩アーマー含む)は大幅に手を加えてやった

③やや上から見たアングル。胴体、特に上半身のポリウムがあるため、頭部はもう少し大きくても良いかもしれない(好みの問題だが…)

④腰のアーマーは、キットの位置では気になるので取り付け位置を胴体に近づくように変更した。これによって可動範囲が狭くなることはないようだ

⑤大幅に改修した頭部。また、胴体上面も作り直している

⑥今回の「ウリ」の一つである、コクピットハッチの開閉と内部の再現。小スケールなので「らしさ」だけにとどめているが、たまにはこんな遊びも面白いかも

⑦キットのままでも腰にライフルをマウントできるようにになっている。できればバズーカを付けてやりたいところ



5

6

7

JEGAN

FEDERAL FORCE GENERAL PURPOSE MOBILE SUIT RGM-89R

BANDAI 1:144 scale model conversion

Modeling by Jun Yanagisawa

宇宙暦0089年に開発されたジェガンは、一年戦争時に活躍し、大量生産された“ジム”系の流れを汲んだ機体で、グリプス戦役時のネモの発展型ともいえる。宇宙暦0093年に勃発したネオ・ジオン再興にともなう反乱の鎮圧にあたり、戦果を挙げた。しかし、その後30年近くにわたり、MSを実戦で大量投入するような大きな紛争等が全くといっていいほどなかったため、宇宙暦0123年になっても、相当数のジェガンが現役として運用されていた。もちろん、この30年の間には様々なマイナーチェンジが繰り返されていたため、若干の性能アップはあったものの、後発のF90をはじめとする小型高性能のMSと天と地ほどの差が出ていた。実際、この年に起きたクロスボーンバンガード軍によるフロンティアⅣ侵攻事件の際にも、敵MSに全く歯が立たなかった。

劇中では、新型MSとの比較用として登場するのが、このジェガン。前作「逆襲のシャア」で出渕氏がデザインしたMSだが、新作ではディテールの追加、武装の強化などによって3タイプのジェガンを登場させている。作例では、以前発売されていた1/144スケールキットを新作の設定に合わせて大改造した。(▶製作記事はP. 80~81)

- ❶設定画(P.82)を見ればわかるように、前作「逆襲のシャア」で出渕氏がデザインしたジェガンに大幅に手を加えている。作例もこの新設定版ジェガンのAタイプと呼ばれる機体にするべく、ほぼ全身に渡って手を加えた。また、ビームライフル等も新設定タイプを自作している
- ❷バックパック、ふくらはぎのパーニアノズル等もすべて作り直したのがわかるだろう
- ❸両肩アーマーもディテールが多くなっており、それもすべてプラ板等で再現してやった
- ❹可動部はポリキャップとBジョイントを使用して、大幅に可動範囲を広げている



1



OFFICIAL CODE: RGM-89R (TYPE A)

Height (meters) / 19.0 ■ Weight (tons) / 23.1 (dry), 51.9 (combat)

Armor Material / Compound ceramics with Titan alloy

Generator (kW) / 2.730 ■ Thruster (kg) / 57.160 × 1, 12.320 × 8 ■ Apogee-motor / 30

Armament / Vulcan cannon × 1

Twin grenade pack × 1

Four rocket launcher × 2, Beam saber × 2, Beam rifle × 1



2



3



4

GUNTANK R-44

FEDERAL FORCE LONG DISTANCE SUPPORT MOBILE SUIT

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Masahiro Hatsuzawa

物語の冒頭で活躍するガンタンク。一年戦争時のガンタンクとは違い、こちらは2足歩行型（MS型態）へも変型する。キットではこの変形を再現している他、イロプラによってほぼ未塗装で完成状態にすることができる。作例ではキットの良さを生かすため、ほぼストレートに組み、腕、腕、キャタピラ、頭などを一部改造、改修して仕上げている（▶製作記事P. 83~84）



OFFICIAL CODE: RXR-44

Height (meters)/10.3 ■ Weight (tons)/8.7 (dry), 11.8 (combat) ■ Armor material/Unknown

Generator (kW)/1,050 ■ Thruster (kg)/14,000 × 1 ■ Apogee-motor/28

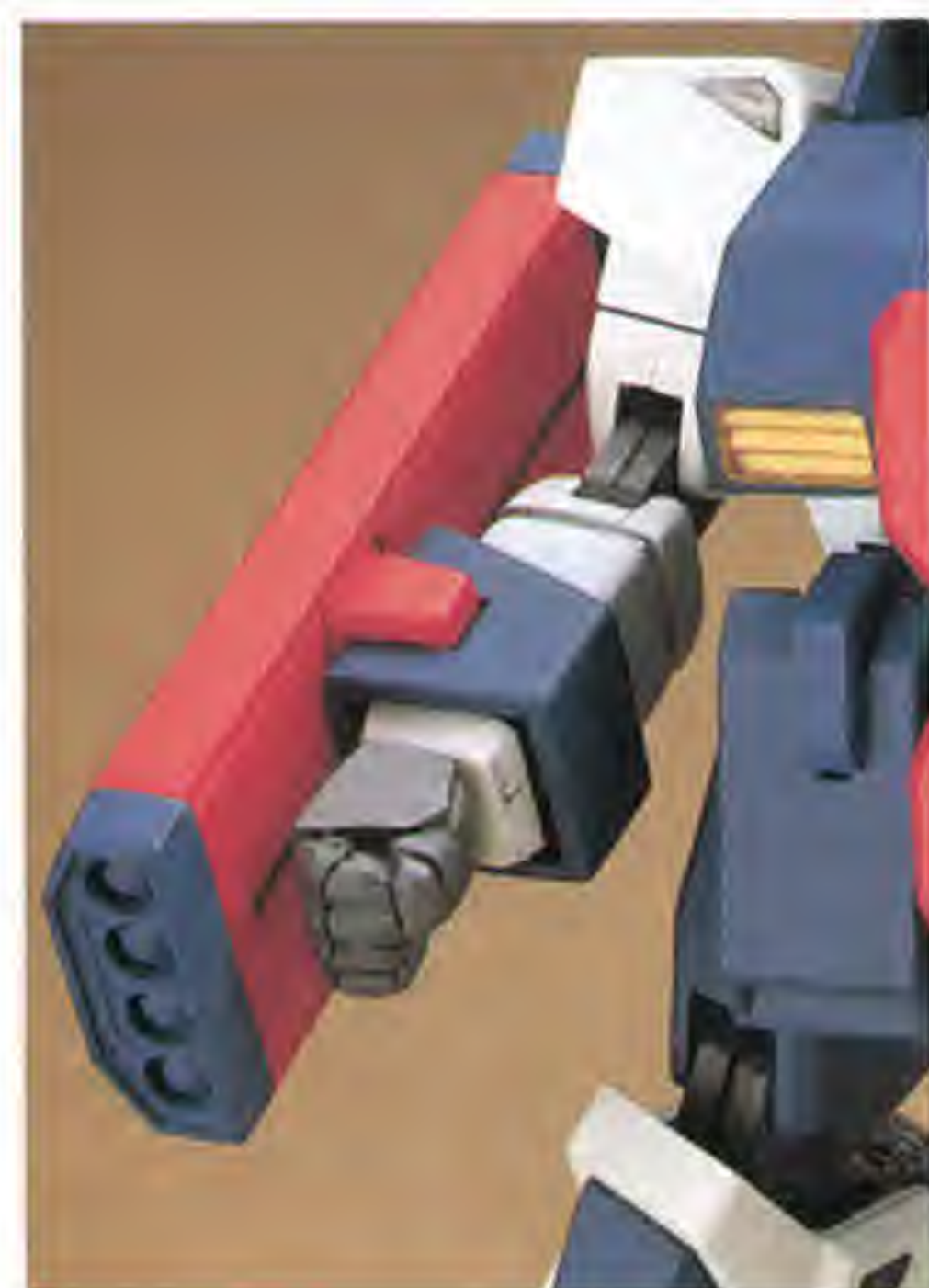
Armament/200mm Cannon-gun × 2, Four missile pod × 2, Finger launcher × 10

地球連邦の軍事費の縮少は宇宙暦0110年頃から本格的に進められ、中でも懸案となっていたモビルスーツの小型化が急テンポで押し進められ、MS開発の最大手であるアナハイム・エレクトロニクス社中心に数々のプランが提出されている。このガンタンクも当時出されていたプランの一つで、陸上用の可変MSとして注目されたものの、制式採用には至らなかった。

実験後に放棄されていた機体は、戦争博物館の館長でもあり、元連邦軍の将軍でもあったロイ・ユングによって引き取られ、一応稼動可能なレベルまでメンテナンスを受けてあった。

宇宙暦0123年のクロスボーンバンガードによるサイドⅣ侵攻の際に、敵MSによってロイもろとも破壊されたと伝えられている。





- ① 作例では基本的なプロポーションは変更せず、あくまでもキット本位の形で製作した
- ② MS形態でのガンタンク。上方にポリウムが集中しているため、小さい(10m)設定ながら意外に大きく見える
- ③ 作例ではポリキャタピラを使わず、1/72スケールのM60のプラ製キャタピラを流用している
- ④ 戦車形態のガンタンク。戦車というより自走砲のイメージが強い
- ⑤ 両肩の主砲は何と200mm。劇中では一発射っただけで、すっ飛んでしまう
- ⑥ 頭は一度、キットの顔の部分を切り取り、自作したものに変えている。ぜひ、この作業はやりたいところだ
- ⑦ 腕はキットよりも一関節増やし、関節の可動方向を変えた
- ⑧ M60のキャタピラはある意味じゃ古くさい感じもあるので、もう一工夫する必要がありそう

F90

GUNDAM F90

FEDERAL FORCE
ADVANCED GENERAL PURPOSE
MOBILE SUIT
U.C.011





4



5



6



7



8



9



10



11



12

①▶③作例では、顔、肩、手、脚部に若干の修正を加えた以外はこれといった改修は行っていない。プロポーションに関しては、キットのままで、いかにこのキットが優秀であるかが、うかがえる。途中写真とモノクロページの図なども参考にしてもらおうといいだろう

④⑤頭部は複雑な改造はせず、アゴのまわりのシェイプアップとアンテナ等をシャープにしさらに首にはボールジョイントを入れて、マルチ可動とした

⑥シールドは厚みを出すために、0.5mmプラ板2枚でポリウレタンアップした

⑦▶⑨写真でははだ色に見える部分だが、ポリバテで修正した部分。細部に関してはモノクロページ参照のこと

⑩⑪肩のパーツE⑨は1.0mmプラ板で、ポリウレタンアップ、上腕のバネもポリバテで大きくした。他に握り手はバテで、指の部分をディテールアップした

⑫キットと設定で一番気になった部分で、甲のパーツC⑥を使わず、ポリバテで設定に合わせて作り直した

GUNDAM F90

STANDARD EQUIPMENT TYPE

BANDAI 1:100 scale kit

Modeling by Yoshihiro Kan

システム・インジェクションによる多色成型(一部)、ボールジョイント、シールなどによってストレート組みでも楽しめるF90。さらに「ハードポイント」(以下HPと略)を両肩、両腕、両脚、背部(バックパック)の計7箇所に設定し、キット付属のオプションパーツによってシステムごとのバリエーションが楽しめるといった、非常に内容の濃いキットである。ここでは、本体の細部ディテールアップを中心とした作例をお見せする。
(▶製作記事は55ページより)

F90 GUNDAM F90

FEDERAL FORCE
ADVANCED
GENERAL PURPOSE MOBILE SUIT
U.C.0111

F90A Assault type

■長距離優攻仕様

大型のミノフスキークラフト方式の機動ユニット部は、各ノズル、銃身、ウイング等に手を入れてやった。また各プロペラントタンク、バズーカはストレートに組んだ



GUNDAM F90

VARIATION TYPE

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Manabu Kimura

前ページでも触れたように、F90は単体では従来のガンダム型MS同様に「格闘戦」を主体とする汎用MSだが、同時にミッションバック換装によるシステム兵器でもある。キットでは、これを再現すべく、各ハードポイントにポリキャップを使用(一部)してそれぞれのバリエーションが再現可能となっている。今現在キットでは、ここで紹介するA型(長距離優攻仕様)、S型(長距離支援仕様)、D型(接近戦仕様)の3種類が再現できるが、この秋から新たな展開が予定されている。その第一弾はP型(大気圏突入仕様)の予定だ(詳しくはHJ本誌で紹介する)。

ここでは各武装パーツの簡単なディテールアップを行なった。

(▶製作記事はP. 58~59)



F90D Destroyed type

■接近戦仕様

両肩のグレネード・ラックは、グレネード発射管をブラパイプ等でディテールアップ。他に両脇のブースト・モーター・バックもパーニアノズルなどを中心に手を加えた他、マシンガンもディテールアップ



F90S Support type

■長距離支援仕様

サポート用のジャック・アームはブラパイプを利用したディテールアップ。伸縮が出来るようにした。両脚のインテリジェント・スタンドオフ・ミサイルも翼を中心に手を入れている



F90 GUNDAM F90

FEDERAL FORCE
ADVANCED GENERAL PURPOSE
MOBILE SUIT
U.C.0111



1

GUNDAM F90

F90 UP-TO-DATE TYPE

BANDAI 1:100 scale kit conversion

Modeling by Kazushi Kobayashi

この作例ではF90の別の方向性として、キットのインストラクションに藤田一己氏が描いたイラストをベースに改造を試みている。基本的なF90としての構成は同じだが、一つ一つのパーツのデザインが藤田流にアレンジされている。この辺りを注目し、丁寧にキットで再現していったが、実際にはかなりの部分が自作となっている。しかし、頭部や腕など、ポイントをしばって参考にすればいいだろう。

(▶製作記事は60ページより)



2



4



3



5



6



7



8

- 1 キットの説明書の開発史のパートに描かれているイラストをもとに大改造している。このイラストはメカデザイナーの藤田一己氏によって描かれたもので、藤田流のアレンジが全身にわたって加えられており、一部のファンからは早くから立体化の声が上っていたものだった。イラストは前面から描かれたものしかないので、それを参考にし、さらに立体化に際してはさらにアレンジを加えている
- 2 背面は先のイラストを元に製作者の小林氏がアレンジして制作した
- 3 肩や腕、脚のハードポイントなど、キットより大型になっているのわかる。また、銃もよりリアリティのある型へと変更されている
- 4 可動部は全身の改造に伴ってすべて作り変えた。Bジョイント等を効果的に配している
- 5 上から見ると頭がかなり小さく作られているのわかる。また、肩アーマーはイラストよりも大型化した
- 6 キット（大河原版）よりも、胸の張り出しが強調されている
- 7 8 見てのとおり、キットベースとはいえ、かなり各部に手を加えている今回の作例。パーツによっては型取りして、キャストパーツ化して使用している

F90

GUNDAM F90

FEDERAL FORCE
ADVANCED GENERAL PURPOSE
MOBILE SUIT
U.C.0111▶0123

人類は地球上に誕生して以来、様々な兵器を手に取り、そして使ってきた。宇宙世紀(西暦2046年)に入り、それらの兵器は急激な変化を遂げる。

空間歩兵の概念を持つ、汎用人型兵器=モビルスーツ(以下MSと略)の登場によってそれまで存在した兵器システムはことごとく駆逐され、MSは人類史上最も優れた兵器として地球、そして宇宙空間を席巻したのであった。

MSの存在と、その意義を決定的にしてしまったのが、宇宙暦0079年に勃発した「一年戦争」である。この戦いは初のMS同志の戦闘が行なわれたという事実だけにとどまらず、その後の軍事システムのすべてを変貌させてしまうものだった。

「一年戦争」では数々の名機と名パイロットを輩出し、それらのデータは次世代のMSとパイロット達へ確実に伝承されていったのである。

その後も宇宙暦0087年のグリプス戦や宇宙暦0093年のネオ・ジオン再興にともなう反乱においても、主戦力はMSであった。

しかしながら、ここで一つの問題が起こっていた。この一年戦争からネオ・ジオン戦役に至るまで、MSは年ごとに成長を続け、軍の要求も当初の「汎用人型兵器」から、「万能決戦兵器」に変質していったため、度重なる改良の末、MSは大型化、いや巨大化の一途をたどっていたのである。

MSを中心戦力としている連邦軍にとって年ごとに変化し、大型化していくMSは、そののみならず、全てのシステムも大型化かつ変更していかなければならず(これは、単にMS用のメンテナンスベッドを大型化すれば済むといったレベルではなく、搭載戦艦の改良や新造、あるいは人事、教育面に至るまで変えていくようになっていた)、大幅なコストアップにつながっていた。これらの莫大な軍事費は連邦そのものの運営状態さえ悪化させていった。

ネオ・ジオン戦役終結後も、この問題はさらに大きくなり、連邦政府に対する風当たりもますます強くなるばかりだった。

そこで連邦議会はMSの再開発に着手したのである。それこそ、MS本来の姿であり、原点でもある「汎用人型兵器」の概念に立ち返ってその作業はすすめられた。

宇宙暦0111年に、連邦議会と連邦軍は正式に次期主力MSの開発を命じているが、前述のコストアップ等を問題視してか、高性能で、



▶写真の機体はF90の後期バージョンで、かなりのマイナーチェンジが各部に行なわれているのがわかる。場所は地球上(オーストラリアの連邦軍基地と思われるが)で、大気圏内でのテストが行なわれた時に写されたものだろう。尚、この時偶然に居合わせたアナハイムの技術者が「あまりF90をガンダムと呼ぶのはやめてもらいたいものだね」とこぼしていたのが印象的だったと、撮影したカメラマンは言っていた(U.C.0120)

F90 GUNDAM F90

FEDERAL FORCE
ADVANCED GENERAL PURPOSE
MOBILE SUIT

U.C.0111▶0120

OFFICIAL CODE: F90

Height (meters)/14.8 ■ Weight (tons)/7.5 (dry), 17.8 (combat)

Generator (kW)/3.130 ■ Thruster (kg)/27.510×2, 9.870×2 ■ Apogee-motor/51

Armor Material/Carbonoid ceramics with Gundalum alloy



F90A [Assault] / 長距離侵攻仕様

敵陣深く侵攻し、重要拠点にピンポイント攻撃を加える作戦をとる。ミノフスキーラフト方式の大型機動ユニットと両腕、両脚には大量の推進剤の入ったプロペラントタンクを装備する。主な武装はメガビーム・バズーカと機動ユニットのキャノン砲である



F90D [Destroyed]/接近戦仕様

グレネード、MSクラッカー、ロケット弾、重機関砲などの大量の兵装によって、主要目標を制圧後、MS同志の格闘戦に入り、敵を掃討する作戦をとる



F90S [Support]/長距離支援仕様

通常武装、Aタイプ、Dタイプの戦闘行動を長距離から支援する仕様。長射程のメガビーム砲、レールキャノン、クルーゼング・ミサイル等の長距離兵器と長距離用複合照準機を持つ



小型、軽量、そして何よりもコストが低いことが要求されていた。

この年の終わりに、それまでMSの開発・生産に関して、独占に近かったアナハイム社と、軍直属の兵器開発機関であるサナリィによって、次期主力モビルスーツに関するコンペが行なわれた。

常識的に考えれば、アナハイム社のMSA

ー0120が当然選ばれると、マスコミをはじめ誰しもが思っていたが、サナリィが開発中であつたF（フォーミュラ）シリーズがテスト結果のほとんどの項目でアナハイム社のMSAー0120を上回ってしまったのである。アナハイム社のMSAー0120が伝統的なサイズのMSだったのに対し、F90は全高だけでも約3mも下回るにもかかわらず、各スペックがす

べて上だったことに連邦議会も、ほぞでF90を選出した。

こうして次期主力MSのテスト機（タイプ）として選ばれたF90は数機に納入してテストを開始した。

この機体は小型化に伴ない内蔵火最低限のものにとどめた他（頭部のルカン2門のみ）、必要に応じて武器



ほぼ満場一
（プロト
を連邦軍
器を必要
自衛用バ
システム

を換装できるためのハードポイントを機体の数箇所に設定した。これはミッションバックと呼ばれ“27種類”の組み合わせが計画されている。

F90のテストにおけるデータによって、後のF71、またさらに小型高性能化を計ったF91も開発中で、F90Xシリーズは今後もさらに発達し続けるであろう。

▲アステロイドベルトにおいて初飛行を行なうF90 1号機と2号機。単体での能力も優れているF90だが、複数による攻撃はその性能を3倍以上にするという（U.C.0112）

ガンダムF90 1

[お手軽ディテールアップ編]

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説/菅 義弘

[カラーページP.44~45]



1

1▶3作例はカラーページでも紹介したように、プロポーション等に関しては全く手を加えず、細部の若干のディテールアップでポイントを押さえた作品に仕上がっている



2



3

■ガンダムF90・キット点検

バンダイさんから新ガンダムのラインナップの1号として1990年秋に発売され、その内容の豊富さと完成度の高さが話題になりました。うれしいことにこの秋頃から再びこのF90のバリエーションがシリーズ化されるというニュースが飛び込んできました。すでにBクラブや静岡ホビーショーでも一部紹介されているF型あたりが単品として登場する予定だそうです(うーん、パーツのみだともっと良かったりして……)。

キットの内容は御存知のように、基本体にHP(ハード・ポイント)を利用して、用途

別にバリエーションが組めるようになっています。そこで私めは本体のほうをお手軽ディテールアップでお見せすることにして、各武装に関しては後の木村氏がやってくれているので、そちらを参考にしてください。

まず仮組みをしてみますが、これがまたすごくいい出来。色プラで、手首・足首にまで球体関節を使っている。これで文句つけたらメーカーさんに悪いね、本当に(実際、2,500円という価格にもかかわらず、すっげー売れたそうです)。こーゆーキットは素組みで完成させてガチャガチャと遊びまわるのが本来の姿だとは思いますが、そーもいかないのが模

型誌(ん?)。そこで重箱の隅をつつくようなディテールアップをしてやる訳です。尚、この作例はあくまでもキットを生かしての製作なので、設定画と違っていても、カッコ良ければよしという考えでやっています。

■頭部

多少馬ツラっぽく見えたのでアゴの周りをほんの少し削り、目も下のラインで気持ち削っています(図参照)。他にはアンテナをシャープにし、トサカ後部を延長すると、私好みの頭になります。どうも1990年の8月号で作ったレガンダム出渕版オリジナル以来、長いトサカが好きになったみたいです。これって、



4



5



6



7



■削る



8



9



10

後のF91でも同様なことをやっていますが、首ですが、そのまま組んで頭を取り付けるとちょっと浮いた感じになるため（写真④と⑤を参照のこと）、基部で一度切り離し、2mm程下げて固定してあります。その際首関節を便利なBジョイント（小）に交換してやると、難しい問題に首をかしげるガンダムとかできていとをかし……じゃなくて表情がでてきます。

■胴体

胴体では胸のインテイクに穴を開け、裏から黒いメッシュ（ワーク製のものが手に入れ易い）を貼り、黒く塗ったプラ板でフタをしています。他は凹モールドをPカッター等で

深く削り込み全体にメリハリがつくようにしてやります（これは腕や脚部なども全ておこなってやるといいでしょう）。また、両脇にあるノズルも一端穴を開けて、プラ板で裏から寒いだ後にノズルをプラパイプとプラ棒を使って再現してやるといいでしょう。

型の分割の都合上、どうしても甘くなってしまっている股間のノズルは前後共に新造、ついでにその間にも以前作って複製しといったパーツをそれらしくつけてます。フロントアーマーのノズルが平面で面白くないのでポリバテで角度をつけ、これまた穴を開け裏からプラ板でふさいでやります。リアアーマーにあるフック基部のモールドは一度削り落とし、

2mm丸棒の輪切りを接着。そして各アーマーの裏は全てプラ板でふさぎ、*もう少しマシなヤツは考えられなかったのか*ディテールをプラ板で施した。だが、これによって武装パーツの軸を短くカットしないと、とっかえひっかえ遊ぶことができないかもしれない、いやできない。などと納品後の帰りの電車の中で気づいても後の祭りだワッショイ²。寝たふりでもしていよう。

■脚部

太股と膝関節はノーマル。実はアレコレ手を加えてみたのだが再生不能に陥り、もう一組みもらったのだった。どーもすみません。すねと脹ら脛のノズルは全て穴を開け、1



11



13



12



14



15



16



17

mm間隔で溝を彫ったプラ板を貼ってます。あとはその周辺をアートナイフ等で別パーツっぽく彫り込めば雰囲気が出ると思う。膝裏側にはこれまた以前複製しといたキャストパーツを接着してます。

脹ら脛から足首にかけての内部パーツはちょっと？だったのが不要部分をカットし、プラ板、プラパイプ、ガラスチューブで新造。丸い凸モールドも切り落とし、ツギ目を消してから、リベットをつけると楽です。その内側の空間が気になったので足首の可動を邪魔しないようにプラ板でふさいでます。

足首は甲（パーツC⑥）のバランスがイマイチなので、ポリバテを盛って大きくし、い

つものよーにつま先を1.5mm程延長。一体成型されているパイプはガラスチューブに換え、足の裏も作り直してます。

■腕部

肩のカバー（パーツE⑨）は1mmプラ板で厚みを増し、ノズルはいー加減書くのも飽きた穴開け→プラ板です。裏はポリバテで平らにして、かんたんディテールをつけてます（2秒で描けるかんたん銃みたいなものか？）。

上腕つけねのモールドはポリバテで一回り大きくしてあります。手首は甲のパーツにポリバテを盛って手の平と指を削り出してやると仲々いいと思うのだが。

④頭部の改造。図のようにアゴ周りを削って、やや面長な感じをなくし、ぐっとアゴを引いた感じへ変更した

⑤木村氏の作ったノーマルの頭。これと比較すれば改修点がわかるだろう

⑥頭部のサイドビュー。菅氏の好きな、後頭部がスッと延びた感じが、キットでもよく再現されている

⑦首はポリキャップから、Bジョイントに変更してマルチ可動へ。さらに一段低くしている

⑧胸部のインターフは穴を開け、裏から黒いメッシュをはっている。他のインターフ類も一度、穴を開け、裏からスリットを入れたプラ板を貼っている

⑨プラ板でポリウレタンアップした、ハードポイントのフタ。肩アーマーの裏にもモールドを施した。また、上腕のバルジもポリバテで大型化

⑩脇の下のバーニアノズル(?)はプラ棒等で作り直す

⑪手はキットのものにポリバテを盛って、彫り込んでいる

⑫フロントアーマーのノズルはポリバテを盛って、ノズルを開け直した

⑬各アーマーは裏側にモールドを入れてやっている。見えないけど、こんな所を作ってみるのも一興か

⑭ひざの裏には、いつぞやのパーツを入れている

⑮ガラスチューブに変えた、カガと上部のパイプ

⑯脚の甲はポリバテで変更。つま先も1.5mm延長した

⑰足の裏もプラ板で再現

■その他

バックパックはノズル状の部分に穴開け→プラ板。ライフルは銃口を開けただけ。シールドは薄いので0.3mmプラ板を2枚、曲面になじませながら貼ってます。

■塗装

ほぼ設定通りだが、それぞれ少しずつトーンを落として塗り、マーキングは一部塗装で表現し、逆三角の類は手持ちのデカールとクリアデカールを使用してます。ノズルのイエローとシールドの90のマークはちょっと嫌だったのでパス。そのあとツヤを整え、スミ入れしておしまい。

ガンダムF90²

【武装パーツお手軽ディテールアップ編】

バンダイ1/100スケールキット

製作・解説／木村 学

【カラーページP. 46～47】



1



2



5



3



4

■F90・ミッションバック

「ガンダムF90」の武器パーツの登場です。F90本体の方は、菅氏がすごくイカしたやつを作っているののでそちらをどうぞ。さて、この武器というか正式には、増装ウェポンは、本体のF90に比べると、「オイノ」と突込みを入れたくなりそうな出来なので、しっかりディテールアップしてやりましょう。

■アサルト・タイプ(長距離侵襲仕様)

基本的には、たいして悪くはありませんが、やはり手を加える部分が、所々に見受けられます。まず上から、増加機動ユニットですが翼、後部のフィン、バーニアの基部、サイドの放熱ダクトを、プラ板、プラ棒で作直し。詳しくは、図を見てもらった方がわかり易いでしょう。次にプロペラントタンクは、白い

円形パーツを、エポバテから作り、脚部用のタンクには、十字形のディテールを、プラ板で再現します。又、バズーカ用の予備マガジンには、プラ板の積層でディテールアップしてやります。

■デストロイド・タイプ(接近戦仕様)

ここも金型の問題から抜けているモールドがあるのでプラ板で再現。ロケット弾発射口らしい4本の筒状のパーツは、プラパイプで作直し。そして、重機関銃ですが、これは30%程がプラ棒、プラパイプでできています。これも図を見て頂いた方が良いでしょう。次にブーストバックです。何と云うのか知りませんが下の方に付いている2枚の板は、1度切り離して、下方にいくに従って、薄くなるように、ヤスリで削ってやります。サイドの

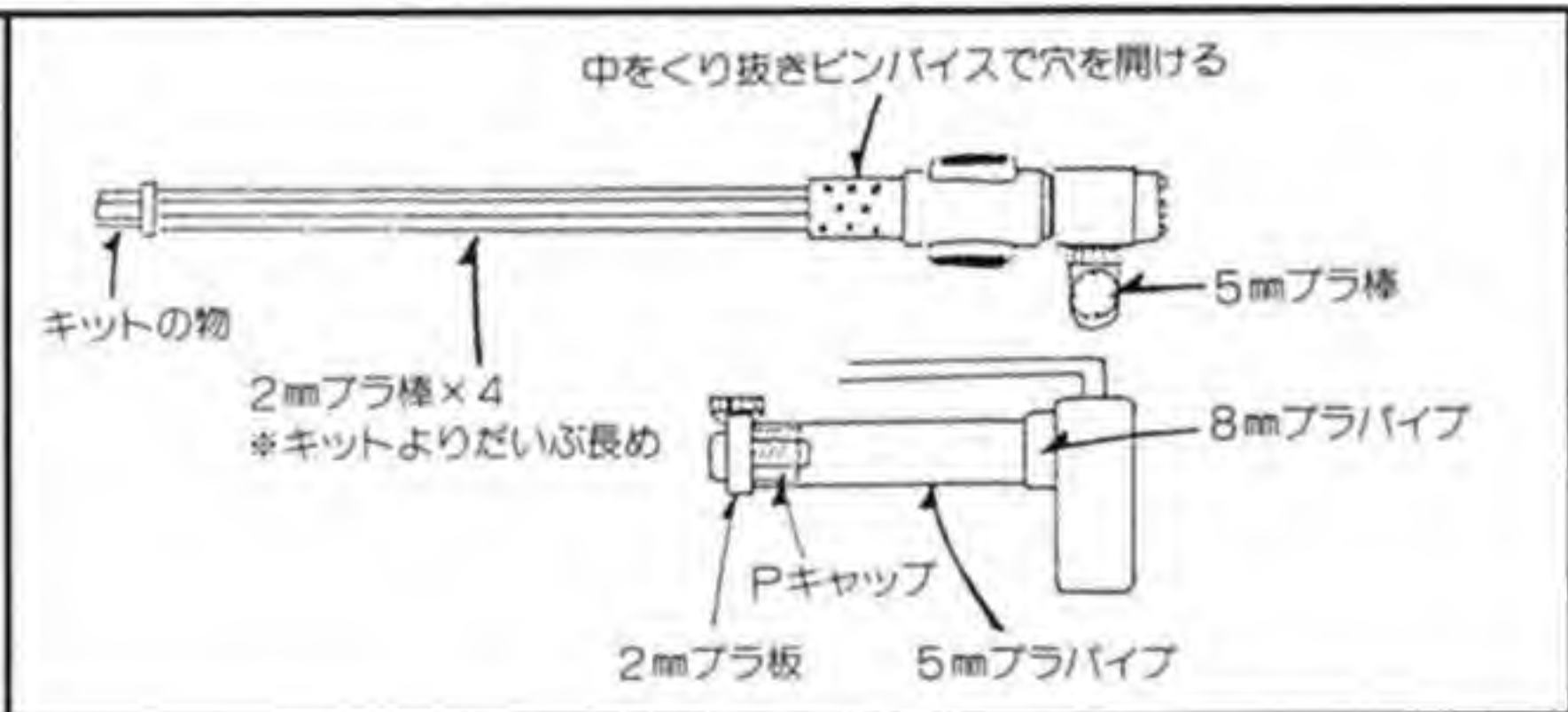
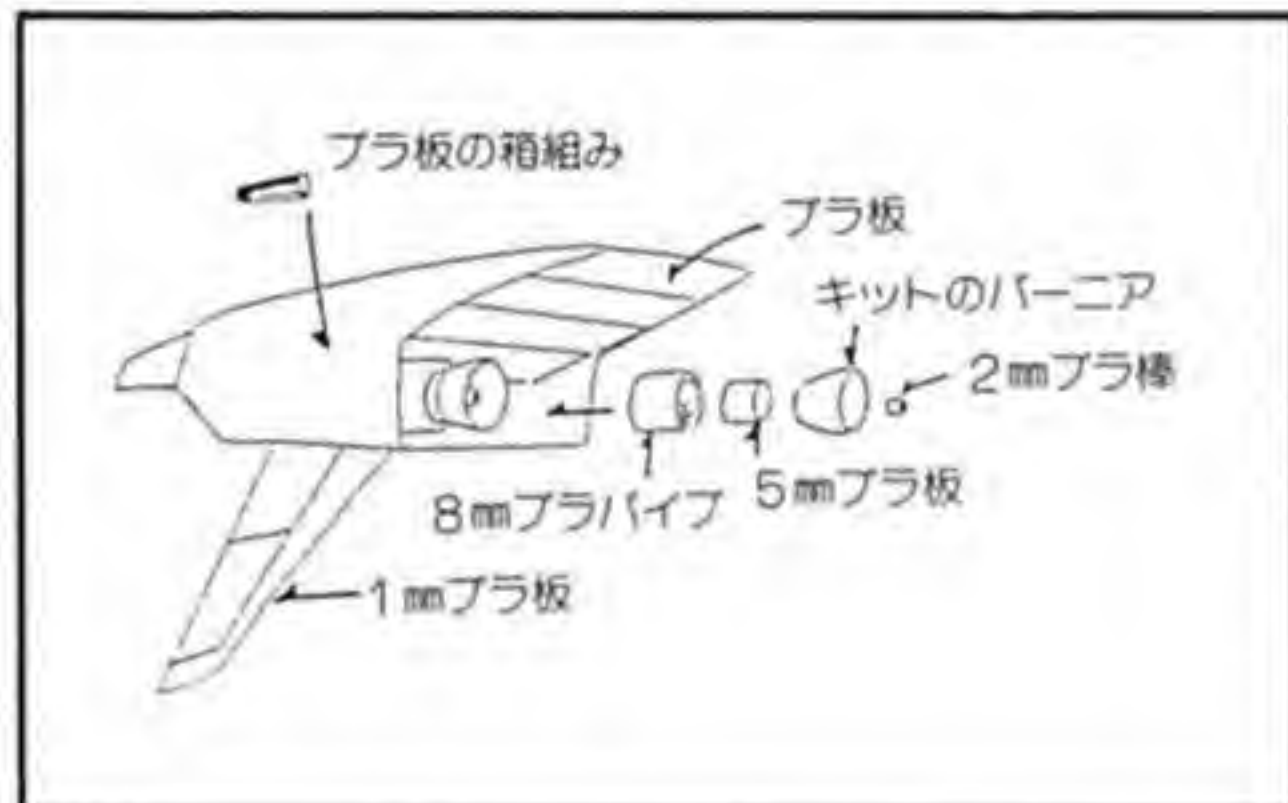
バーニアの基部は、プラ棒で作直し。サイドに付いているダクトは、おそらく放熱用かなにかだと思のですが、全体を通して見ると、少し、ゴチャゴチャし過ぎている気がしたので、ダクトの形状を変えてあります。このモールドは、マイナスドライバーを、火であぶって、押し付けたものです。つまり、早い話が、「焼印」というやつです。

■サポート・タイプ(長距離支援仕様)

まず、背中に付くビームキャノン砲は、ダクトの縁を薄く削り、両サイドに付く緑色のパーツは、ダクトをプラ板の箱組みで作直し。ポリキャップ丸見えで、ちょっと恥しい所は、プラペーパーで、覆ってしまいましょう。ミサイルポッド&キャノン砲は、ここもダクトを薄く削ります。上方のモールドもブ



- 12**タイプA（長距離侵襲仕様）改修点はバックのエアボーン・マニューバリング・ユニットの翼、ダクト、バーニアノズル等を中心におこなっている。
尚、本体はほぼストレートに組んだもので、若干のディテールアップをおこなっている
- 34**タイプD（接近戦仕様）両肩のグレネードバック、ブースト・モーター・バック（脚部）等のディテールアップを行なった。図と併せてみてもらうとわかりやすいだろう（尚、写真ではシールドを付けていません）
- 56**タイプS（長距離支援仕様）メガビームキャノン、フルージング・ミサイル等に手を加えている。いずれも簡単な作業なので、ぜひやっておきたいところだ
- 7**Dタイプの4連装のキャノンは、作例では銃身などにも手を加えているが（図参照）、銃身付根の放熱部分に穴を開けてやるだけでも充分だろう
- 8**キットでは「裏」が丸見えのパーツが多いのでプラ板でふたをしてやろう。これだけでもぐっと良くなる
- 9**グレネード・バックは銃口部をプラパイプに変更している
- 10**ブースト・バックは、つぎめをきれいに消し一体感を出す。またフィンも薄く削り込んでやった
- 11**フルージング・ミサイルの水平翼はプラ板で作り直す
- 12**支持ジャッキはプラ棒、プラパイプで作り返すのが一番簡単だろう



ラベーパーで作ります。クルージング・ミサイル（足に付くやつ）は、翼を全てプラ板で作直してあります。この時、翼のすじ彫りパターンも設定どおりに直してやります。次に支持ジャッキですが、これは、腰に付く部分と地面に付く脚の部分以外のパーツは、全て、プラ棒、プラパイプで作り、伸縮可能にしたかったのですが、上手くいかず、部分的に伸縮可能です。又、全てのバーニアは、肉厚を薄くして、中に2mmプラ棒に、ピンバイスで穴を開けた物を入れてあります。それと、タンク、マガジンは、中が空っぽなので、プラ板で蓋をしてやります。

■塗装

今回、編集長に、「菅君は、多少トーンを落として塗るって言ってたよ。」とわざわざ、教

えて頂いたにもかかわらず、本体のF90の色と同じ色が、全くなし。しかも、明度はかなり高いです。事の発端は、私が、キット製作中に、ふと、「透き通ったブルーっていいな」と考えた事に始まります。「透き通ったブルーを生かすなら、グレーは薄く、でも、白は少し深みが欲しいな」と考え、今回のカラーリングに至ったわけです。ではとりあえず、資料を書きますと、青は、以上の理由から、コバルトブルー80に白1ごく少々、白は、白+黄4、黒2ごく少々、（つまりアイボリーホワイト）、グレーは、はっきり言って覚えてません。写真から判断して、頑張って色を作りましょう。グリーンは、濃緑色16に白少々、ダクトは全て、白、黒鉄色の筆塗り。白はうすめて、何回かに分けて重ね塗りすると、上手

くいきます。それと、ブルーの塗り方ですが、下塗りとして白をまず吹いてから、エッジを気持ち残すようにしてブルーを吹きます。そして面の中心にいけばいく程濃く、逆に、先端に向かっては薄くなるように吹いてやれば、けっこう透き通った感じになるのではないかと思います。最後に、エナメルフラットブラック、ジャーマングレー、レッドブラウン+白少々で、スミ入れして完成。いかがでしょうか。この青は、青自体は、仲々良いとは思いますが、やっぱりロボットには、この青は苦しいかな、とか、完成した後から思ったりします。こんな明度の高い明るいロボットがいたら、真先に目標にされて撃ち落とされそうです…。

ガンダムF90³

〔藤田版大改造編〕

バンダイ／1/100スケールキット

製作・解説／小林和史

〔カラーページP. 48～49〕



1



2



3



4



5

■F90、藤田一己版

さて、F90コーナー(?)の最後は、イラストに載っていた「藤田一己」先生が描いたバージョンに改造してみるって奴です。で、完全再現したわけではなく、このイラストのイメージをふくらませて、キットでこれらのディテールなどを再現すると面白くなるだろう…という企画です。ですから、ここが違うぞ!みたいな事を言われても困ってしまうのです。

まっ、それはそうと、改造した所を説明していきます。

■頭部

キットの物を、前後左右に詰めて(左右詰める時は、トサカの所を残して)小型化した物に、ポリバテを盛り付け整形。ある程度できたらキャストに置換してインテイク等を彫ります。マスクはキャストブロックから削り出し。完璧とは言わないけど割と気に入ってます。ガンダムの顔を作る時のポイントは鼻

づらの長さだと思います。鼻の下が長くない様にした方がカッコイイと思う。ツノは3mm角棒の角を生かして削り出し。とさかは後方に延長してます。本当は耳にバルカンがあるんだけど、あまりウルサクしなかったんでオミット(正直技量不足という理由もあるが)。設定では最初の機体にはバルカンがなかったと書いてあるので、それにしたと言う事で…。首はポリバテからの削り出しです。

■胴体

バランスが難しく、一度作り直しました。胸は背中のみキットの表面が残りましたが、あとはコクピットブロック側面を、プラ板を切り出しゲージにし、他は全部ポリバテを盛ったり、裏うちしたりして削り出し整形。腹部はポリバテで、整形しやすい様に胸から外れる様に作ってます。入り組んだ部分は、できるだけ分割して作る様にするとキレイに仕上がると思うので、どんどんパーツ数を増や

しましょう(今回、パーツが仕上がった状態で、銃と盾を除いて90パーツを超えました)。腰は前にポリウムアップ。アーマーは、前の黄色の所とアポジモーターをポリバテで新造。後ろは腰から一度離し、下に3mm程延長して再接着。少し角度を変えています。

■腕部

肩の青い所は5mm角棒にポリバテ盛り付け新造。前後の白い所は、裏の面をプラ板でゲージにし、ポリバテを盛って新造。肩アポジは側面ゲージにして、ポリバテを挟み、その後彫り込んでます。上腕はキャストブロックからの削り出し。この形では横ロールできないので、肩関節に、Bジョイント(小)を十字型にして使い接続。これで必要十分な回転はできる。肘関節は絵の様に作って可動させるのは、クリアランスの都合でツライので、プラ板とポリランナーでこの様な物となりました。下腕はキットの物を前後左右に詰め、ポ



6



7



8



9



10



11



12



13



14

リバテで丸みをつけ基本の形を作った後、手首付近をプラ板で囲みHPの付く所はプラ板をゲージにしてのポリバテ盛っています。右手はキットの物を改造、左手はキャストからの削り出し。

■脚部

ももは絵だとくの字に曲がってるけど、この形は直立だといいいけど、膝を曲げるとカッコ悪い(と思う)のでキットのまま(今回唯一)。膝関節は、すね側にPキャップを仕込んで横ロール&後ハメできる様に。すねは、HPの所をカットしてしまい、HPは腕同様に前の3つのアボジはえぐり取り、ポリバテを盛り、外して整形。すねアーマーは前部にポリバテを盛り、前から見た時細く見える様に。足首は、かかととつま先を切り離し、つま先を幅ツメ、前に1mmプラ板を貼り、甲はポリバテで新造です。アボジモーターのモールドなんかは初心者か「どーすんの?」的ポイント

だと思うけど、『習うより慣れろ』です。行動あるのみ!

■その他

バックパックはキットの物を芯にしてポリバテを盛りつけ、できる限りメリハリをつけて(基本的に大河原版の形で)作りました。

銃は、珍しく早く納品して、高橋由美子様のビデオを見て奇声を発していた初沢君に作ってもらいました。忙しい所ごめんね。

シールドはキットの物の裏側を軽くディテリングし、各エッジを好みで立てたぐらい。

■塗装

白は特色338番の上に、62番を軽く吹いてます。青は80番に62番少量の一時流行ったやつ。僕はいいと思った物はどんどん真似ます。赤は、赤と黄と白をテキトーに混色。黄色は58番。関節は黒鉄色+黒いっばい。バックパックと銃は黒+白少量。全部フラットです。最後にエナメルフラットブラックをスミ入れ

1▶4作例では文中でも解説しているように、キットの解説書の中で、藤田一己氏が描いているバージョンを元にして立体化している。ただし、イラストは前からのものしか描かれておらず、背面は製作者によってアレンジされている。また、キット改造とはいえ、かなりのパーツがポリバテ等によって新造されており(カラーページの途中写真参照)初心者にはちょっと大変かもしれない

5▶頭部はキットに比べて2回り程小さくしており、ある程度作業が進んでから、キャストに置換してディテールを加えている。尚両サイドのバルカンもオミットした

6▶キットと大きく異なる胴体。特に胸のコフビット部の張り出しなどは、藤田版の大きな特徴の一つとなっている。ここもフルスクラッチに近い作業となった

7▶設問部分の大型化や、アーマー部のアボジモーター部の大きさ、形状ともに大幅に変更しているのがわかる

8▶アーマーは藤田デザインより上部のハードポイント部を大型化した

9▶両腕のハードポイント部はキットよりもたてに長く大きくなった。なお、左腕はシールドをマウントするため、写真のように作り込んだ

10▶両脚のハードポイントもやはり大型化。このパーツはキャストに置換したものを使用した

11▶すねから足にかけては、全体にキットよりも長いデザインに変更した

12▶バックパックはイラストがなかったため、前とのバランスを考えて作った

13▶シールドの裏側はスジ彫りとプラペーパーで、モールドを施してやった

14▶銃はプラ板、プラ棒等によるフルスクラッチ(初沢作)

し、ハルレッドで軽く汚し(もっと汚したかったんだけど時間切れ)おしまい。配色についてですが、黄色の所は好みで少なくしています。本当は胸以外はグレー(書き忘れてましたがアボジやシールドのグレーは308番)で塗ってしまおうと思ったぐらいです。どうもあちこちに黄色がとんでるのは好きになれないなあ。

■あとがき

あー終わった。F-90を含む、新作のM.S.は、ヤスリがけしなきゃいけない面の数や、ディテールが多くて(今回絵の様なディテリングは、スケールのにもウルさくなると思ったので省略してます)、仕上げに要する時間がめちゃくちゃかかるので辛かったです。でも、根気さえあればなんとかなるものですね。

ポイント加工でF91は120%成長する!?

〔ガンダムF91〕

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説/萱 義弘

[カラーページP.20~23]



1: FRONT VIEW



2: SIDE VIEW



3: SIDE VIEW

■ガンダムF91/キット点検

劇場版の主演モビルスーツ、ガンダムF91のキットレビューな訳ですが、はっきり言ってよく出来ていますよコレは。F90(P.46~P.63)を作った時にも同じように感じたんだけど、10年前にこの位のレベルのキットが売っていたら、改造なんて絶対にしなかっただろうね。そうすれば道を踏みはずすこともなかったし(←ちと違うか)。このF91のキットなんかを見ていると、もうプラモデルって呼べなくなるような感じがするのは私だけでしょうか。

まっ、そうは言っても気になる所はちょこちょこあったりするので、気楽に手を加えられる範囲での製作になるのですな。

主なポイントとしては

①頭は特に顔とヘルメット部の位置関係

②胴体は胸のラインを含めたポリウムアップ

③脚部はキットを上手く使って「長く」見せるようにするテクニック

④腕部は肩アーマーのちょっとした改造作業

⑤ヴェスパーのディテールアップ

⑥後は細かい所への気づかい(?)

といった所かな。

(⑥は菅先生の⑩テクニック部分とでもいったところなので、よく研究してみよう。これはF90やベルガ・ダラスのページでもフォローしているので参考にしてみてくださいね⑩)では、順を追って説明していくことにしましょう。

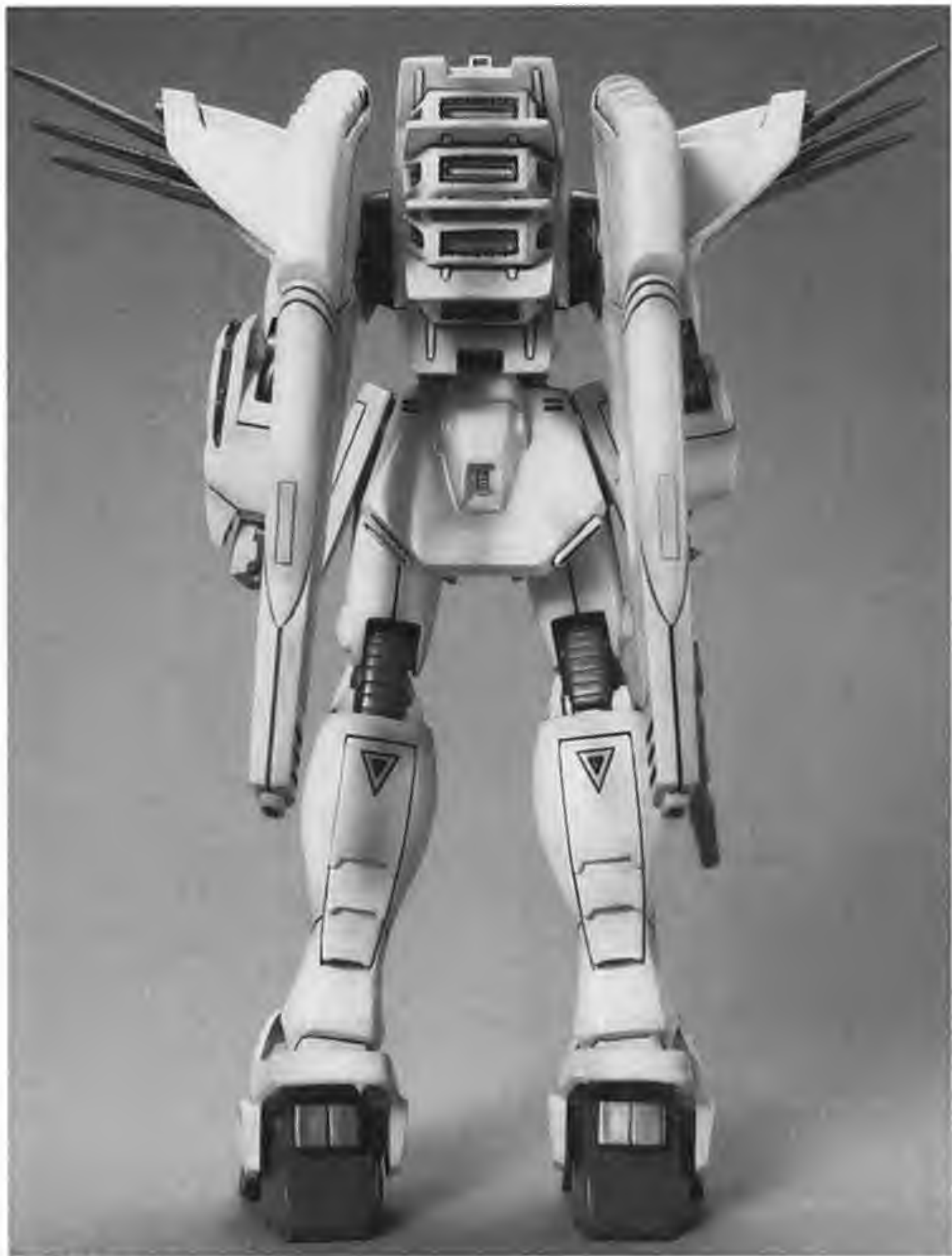
■

キットはポリキャップを含めて5パーツで構成。⑨・⑩はノーマル状態とオープンフェ

イス状態の2つが付いていて、両方作れるようになっています。製作時はまだ映画公開前ということもあり、後者のオープンフェイス状態はあえて作っていません(尚、203ページのクラッシュモデルでオープンフェイス状態は製作しています)。また、このキットの特徴の一つに「システム・インジェクション」による色プラパーツがありますが、この顔の部分にも使用されています。未塗装で作ってしまうような人にはいいかもね(もっとも、我々のようなプロは当然、塗装してあたり前なので、かえて色プラじゃないほうが、ありがたいけど……)。

さて、工作のほうはというと、目とバルカンの間のついたて状の部分が、額の位置に比べると引っ込みすぎている感じがするので(比較写真の側面を参考に)、顔のパーツ(⑨)を額

- 1▶4完成した作品を4方向から見てみよう。次ページの比較（ストレート組み）を見てもわかるように基本的にはキットを生かす形でモデリングしており、大改造はしていないのがわかると思う。また、作例の方法はあくまでも一つの例を紹介しているにすぎないので、読者の皆さんは自分の技量に合った部分をチョイスして作ってもらえればいいだろう（これも他の作例でも同様のことなのだ）
- 56頭部は文中でも解説しているように、パーツを4分割し、それぞれ修正後バランスを考えて完成させている（図も参照のこと）
- 7紹介時（91年4月号）では製作しなかったオープンフェイス状態の頭部だが、本別冊用に新しく作り起こした（P202参照）



4: REAR VIEW

（ヘルメット）・マスク・両サイドと4分割し、額はそのまま後頭部パーツ(59)に接着。両サイドは1mmずつプラ板のスペーサーを挟んでから貼り、後頭部とのラインはポリバテで修正します。この時、バルカンの部分も凸から凹へ直しておきます（どうも設定を見間違えているようです、このキット）。マスク部はクリアパーツ(2)を使わず、ポリバテを使い、ヘルメットとのバランスがよくなるようにして取り付けます（この辺の作業は実際にやってみるとちょっと大変かもしれませんので、クリアパーツを上手く利用してみてもいいでしょう）。

あとはトサカを後方へ約2mm程延長、アンテナはキットのものをシャープに削り（ペーパーがけ）、バカッと開いてしまうマスク部分にスジ彫りを加えています。

■胴体

首はBジョイント(小)に交換して、かなり表情がつけられるようにしました（特撮を見てもらえばわかります）。その周りに関してはけっこうあっさりしているので、こだわる人は設定（P.68~69）を見てディテールアップして下さい。

胸（コクピットハッチ部）は他の部分に対して明らかにポリウム不足なので、ポリバテを盛って大型化します。途中写真（P20~24のカラーページ参照）で解ると思いますが、コクピットハッチ、ラジエータ上部とそれをはさむダクトなどに手を入れました。ポリバテを盛った部分にラジエータのモールドを歪まずに彫るのは少々面倒かもしれません。

背中ノズルお化けは全て開口し、裏からプラ板でふさいだ後、「簡単ノズル」(図参照



5: HEAD / FRONT VIEW



6: HEAD / SIDE VIEW



7: HEAD / OPTION PARTS

のこと）を貼っています。このノズルの作り方は、ノズルの内寸に合わせたプラ板を切り出し、ライター等で熱したプラ板にスタンプのように押しあて、冷えた後にずらし、周りをカットするだけという実に単純で楽にできてしまう代物であります。欲を言えばスタンプする側は金属製が良いのですが、加工が大変ですし、プラ板なら適当な大きさの物がすぐ作れるし、同じ幅に切り出しておけば一回ごとに少しずつカットして使うこともでき、良いことづくしなのです。また、角の丸いノズルや厚みも変えてやれば（たとえば、プラ棒などを使ってみる）、いろいろとそのメカに合った物が作れると思いますので、ぜひ一度試してみてください。火の取り扱いにはくれぐれも気をつけて。

他はプラ板（0.3mm厚等）で適当にモールド

8 胸の上部（コクピットハッチ部）のポリウレタンアップに合わせて、インテーク等もすべてバランスを変更した（P18の途中写真参照のこと）

9 肩アーマーの裏側をディテールアップする。下から見上げた時にここを作っているだけで、ぐっと作品が引き立つ。ノズルを別パーツ化し、設定に合わせてモールドを入れた▶P32からの1/60スケールのものも参考になる

10 バックパックの各スラスタースノズルは図のような方法で作った「簡単ノズル」を取り付け、その他のモールドも追加してディテールアップした。写真ではわかりづらいかもしれないが腰の上部（矢印のところ）にもプラ板で作ったモールドを追加した

11 腰の各アーマーはすべて裏側を塞ぎ、モールドを施している。これは菅氏のモデリングに共通しているところだが、ちょっと見えそうで、見えないこういった箇所にも気をつけてやるのがワンランク上の作品に仕上げるコツかも

12 足底に関しては、作例ではポリバテからの削り出しのため、初心者クラスの人にはBクラブショップから発売中のソールパーツの使用をおすすめする

13 ふくらはぎのスラスタースノズルは、ギミック、モールドともにキットのままだが、オミットされているモールドをプラ板で追加している

14 ストレート組（右）と比較してみた。変更した箇所と内容がだいたいわかると思うが、脚の基本的な長さなどが変わっていないのがわかる

15 ウェスパーの取り付け位置はキットのままだが、文中でも触れたように基部はBジョイントに変更した

16 背面の比較。やはりバックパックのスラスタースノズルのディテールアップは必要のようだ



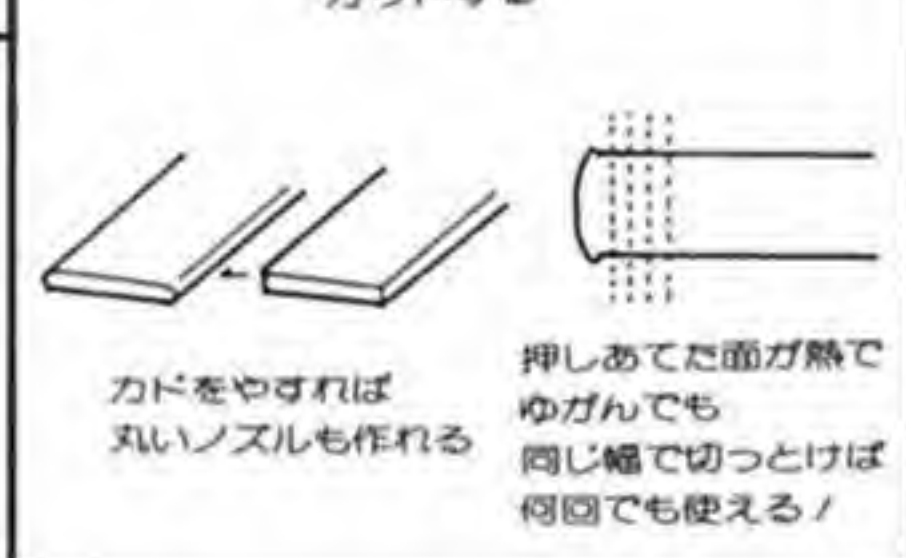
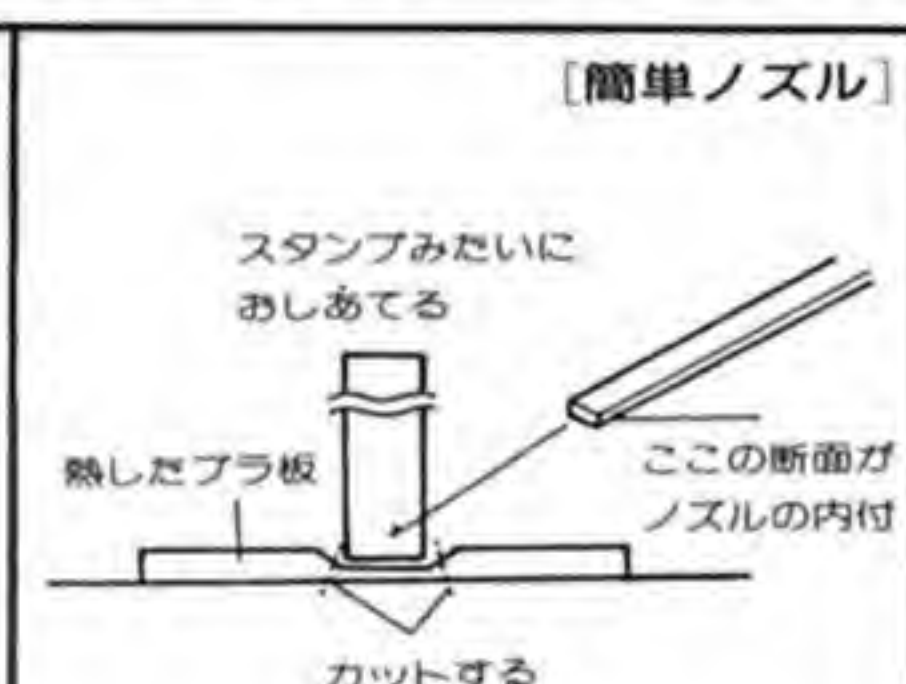
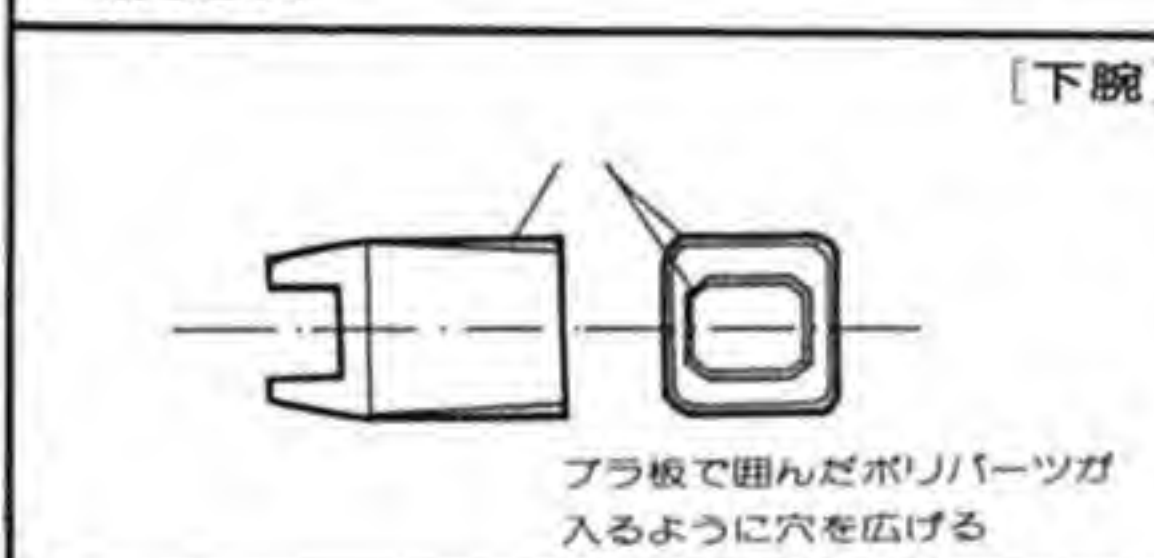
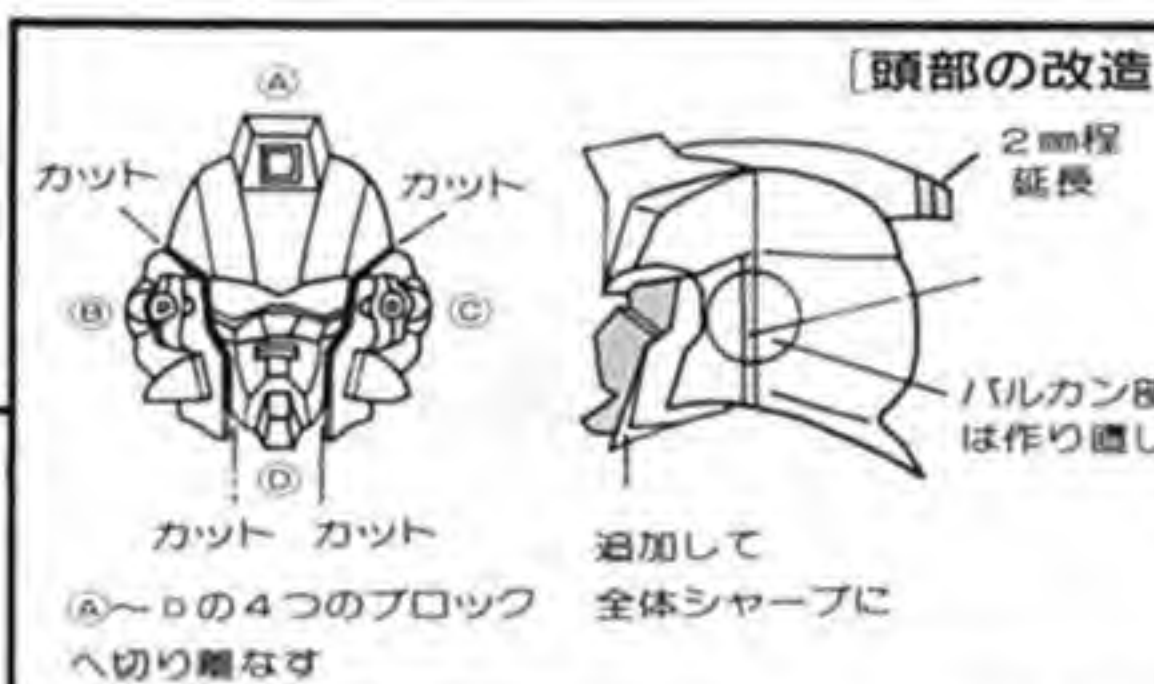
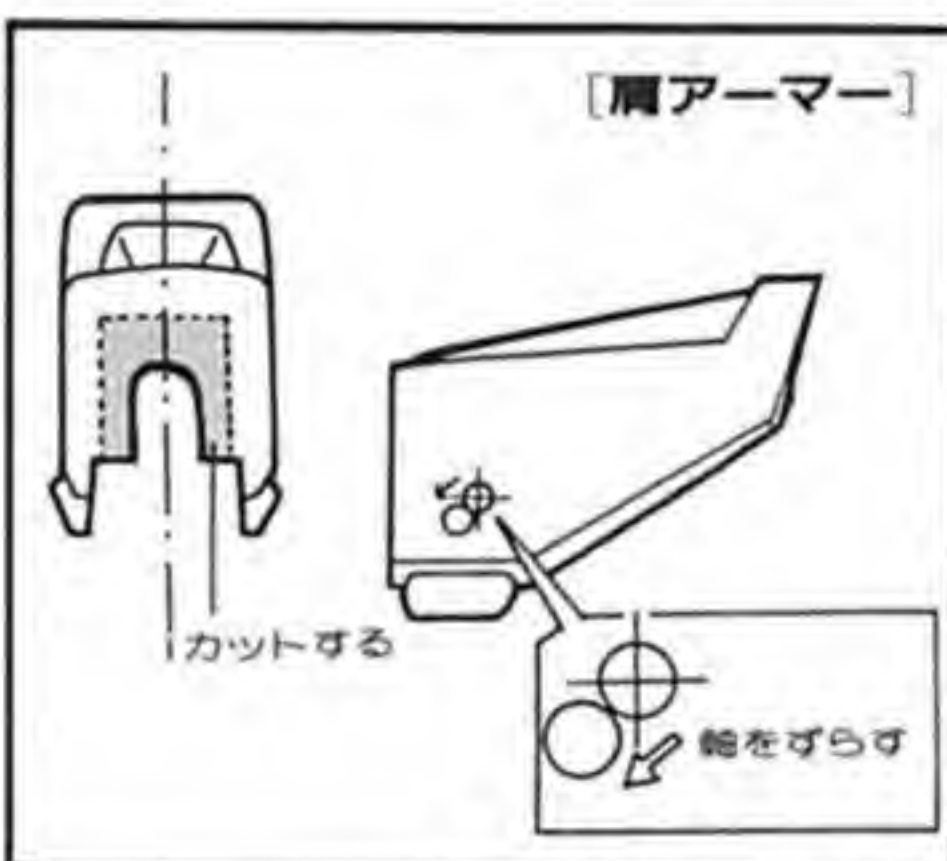
8: BODY



9: SHOULDER ARMOR



10: BACK PACK



ドをつけています。

腰のフロントアーマーはポリバテで厚みを強調し（途中写真P18参照）、ノズルの周りに溝を彫って、別パーツのように見えるようにしてやります（ケガキ針なんかでやるといいかも）。リアアーマーのノズルは形が良くないので、簡単ノズルで新造、少し角度もつけてみました。サイドアーマーは脚部の取り付け位置の変更に伴って1mm延長しています。全てのアーマーの裏側にはプラ板でモールドを入れてますが、少しはマシになったでしょうか？

脚部

実は手を加えているのは股関節だけなのですが、もともと太股の間が開きすぎているように見えるので、股関節の軸を一端切りはなし、一本分下げてやりました。これによって

足も長くなるし、先の問題も解決されるので一石二鳥といったお手軽改造です。

膝関節はポリバテでマスターを作り、ポリキャップを組み込んで複製したものを使用しています（もちろんポリパーツのままでも見た目には問題はないのですが）。

足首のカバー（60～63）は裏側のダボが完成後に足首にあたってしまいうのでカットしておきます。足の底はポリバテで作ってしまいましたが、最近Bクラブショップからソールパーツのセットが出ているので、それを使用すれば早いと思います。

腕部

肩アーマーはF91の文字をペーパーでならし、ノズルを新造。裏側はポリバテで面一にした後にモールドを彫ってやります。あとはイカリ肩にするため、可動軸に接する箇所を

カットして、ついで上腕への取り付け軸も内側にずらしします（この辺は図を見て下さい）。

肘関節は膝と同じ手順で作し、手首のポリパーツ（P.C⑩）はプラ板で囲っています。

下腕は手首に向かって少し絞り込むように削ってやるとメリハリが出てよろしいかと（図参照）。左手甲のカバーは先端に穴を開け、これまた裏側にディテールを加えています。

手首はキットの可動指付きは使わず、左右合わせて3つとも全てポリバテからの削り出して作っています。

ウェスパー

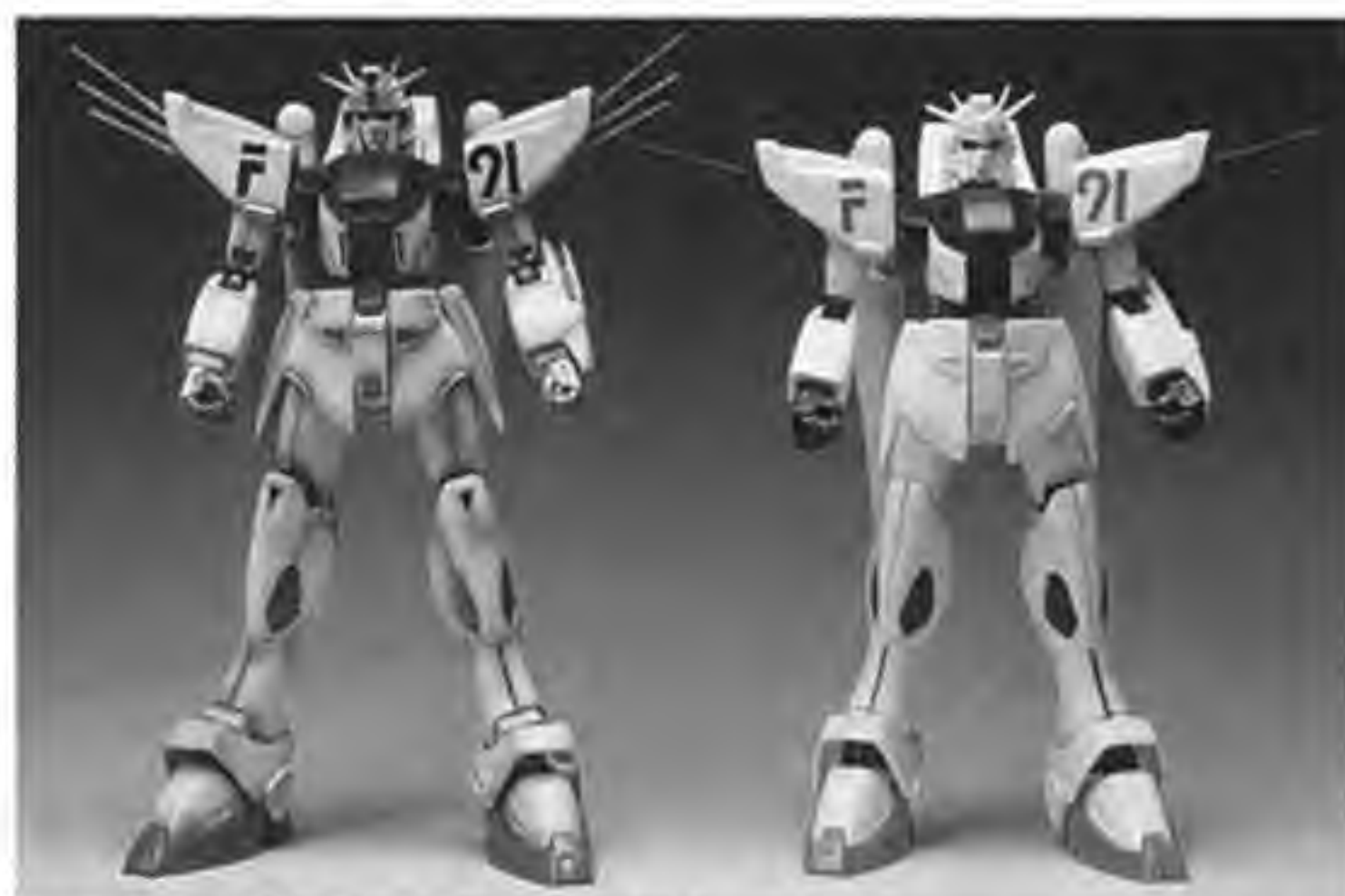
若干厚みが足りないかなと思ったのですが作例ではそのままにしています。ガラスチューブやスプリングパイプでディテールアップ、銃口と後部の排気ダクトらしき部分は開口して、プラ板でそれらしく。



11: WAIST ARMOR



12: SOLE



14: COMPARED WITH KIT / FRONT VIEW



13: LEG



15: COMPARED WITH KIT / SIDE VIEW



16: COMPARED WITH KIT / REAR VIEW

レール状ハードポイントの可動パーツ (20②) との接続はBジョイント(小)に変更し、基部だけでマルチ可動するようにしています。(この方が、手に持たせた時に調節が楽) しか、ヴェスパーのレール可動の処理は上手い。

■その他

ビームライフル、ビームランチャー (バズーカ) は共に、プラ板、スプリングパイプ、ガラスチューブ等でディテールアップ。必要以上と思われる改造はしていません。

ビームシールドは時間の都合上、発生器の各ノズルを彫り込んでやっただけですが、これで充分かと思ひます。例の透明のシールド (①) は全体にペーパーがけ(800番ぐらいから始めて、仕上げに2000番で水ペーパーってところかな) して使ってやりましょう。余裕が

あったら③のパーツの裏側も作ってやるというかもしれませんね。

肩アーマーのところで書き忘れていましたが、スタビライザー風のフィン (30~35) はそのままと穴が目立つのでパテ埋めの後に他の部分同様にスジ彫りを入れてやりましょう。接続はキットのままにしています。

■塗装

全体色はホワイト①をそのまま使用。ブルーの部分はインディブルー⑥+デイトナグリーン⑥ (少量) をやや暗めに。赤はモンザレッド⑥をやはりやや暗めに使用。メタリック部分は金⑨+銀⑧+黒②を適当に混色したものを使用。ビームライフルとビームランチャーも設定とは変えて、その色で塗っています。

F91の文字と膝アーマー部の逆三角マーク

はクリアデカールを使用。F91は黒にしてみました (他の各ステンシルはあえて使用しなかった。ちょっと大き過ぎるのと違います?)。

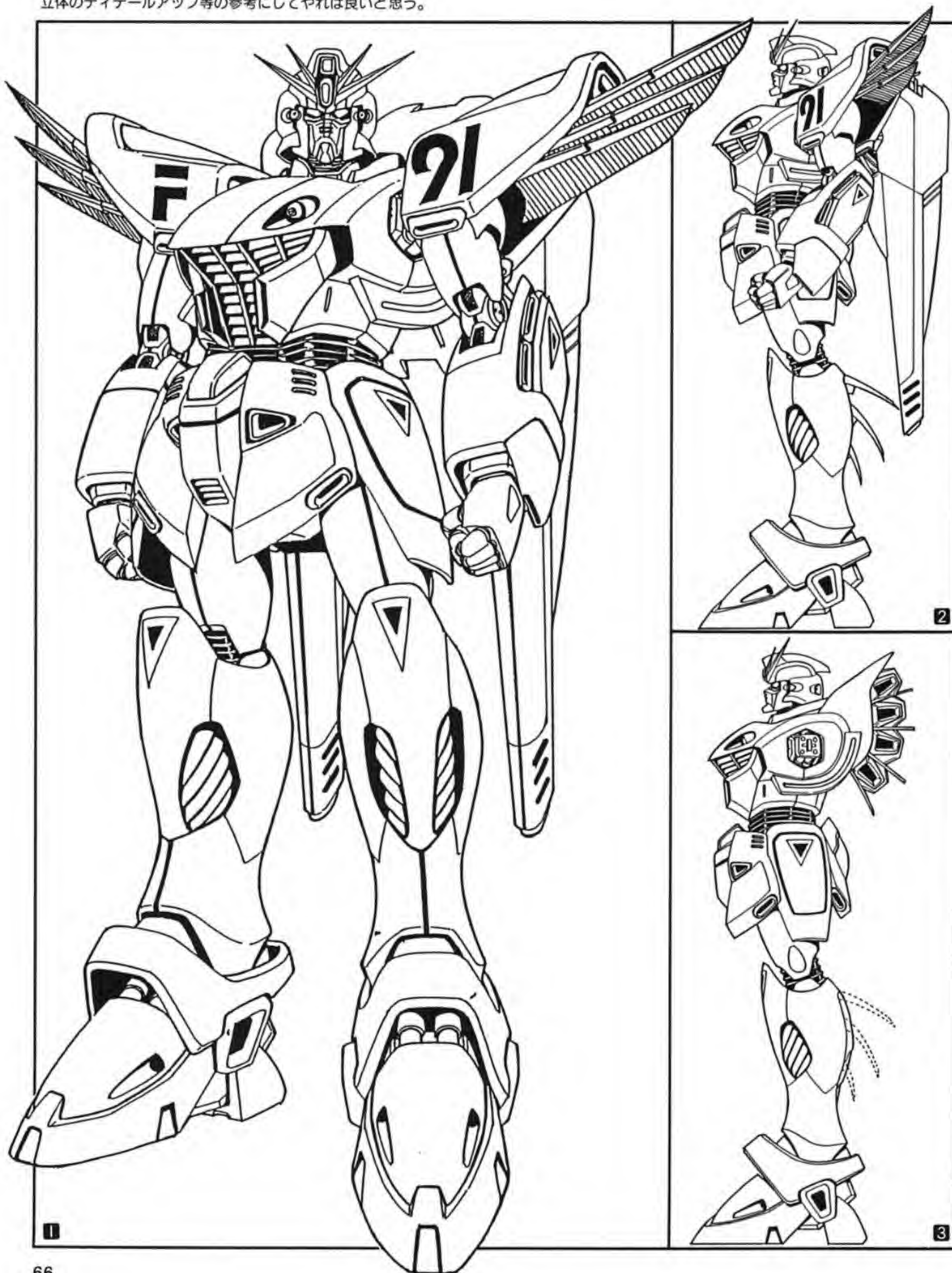
あとは全体にスモークグレー④を部分的に吹いてシャドウとし、エナメル系の塗料 (フラットブラック+フラットブラウン) をスミ入れして終わりとなります。(ちなみにスミ入りの塗料は黒一色ではどぎつくなるので、そのMSごとのカラーにあったスミ入れをしてやるように工夫してやりましょう)

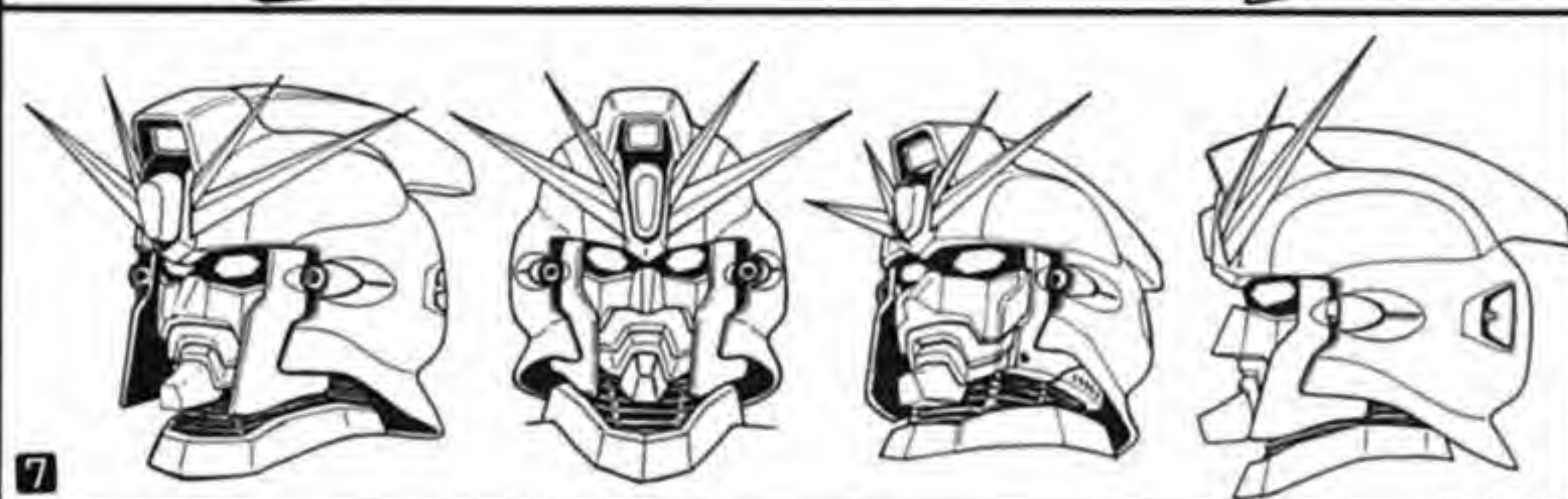
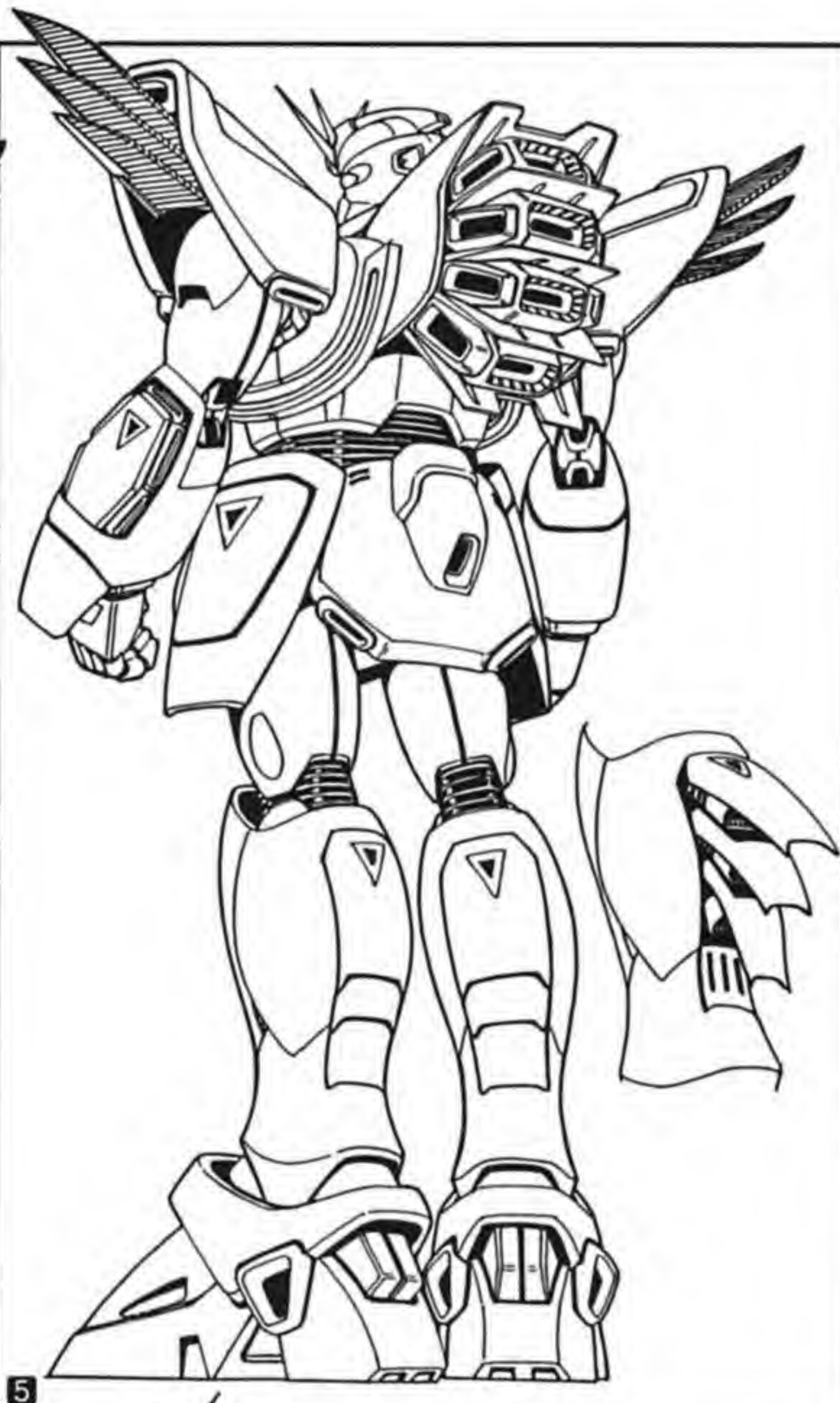
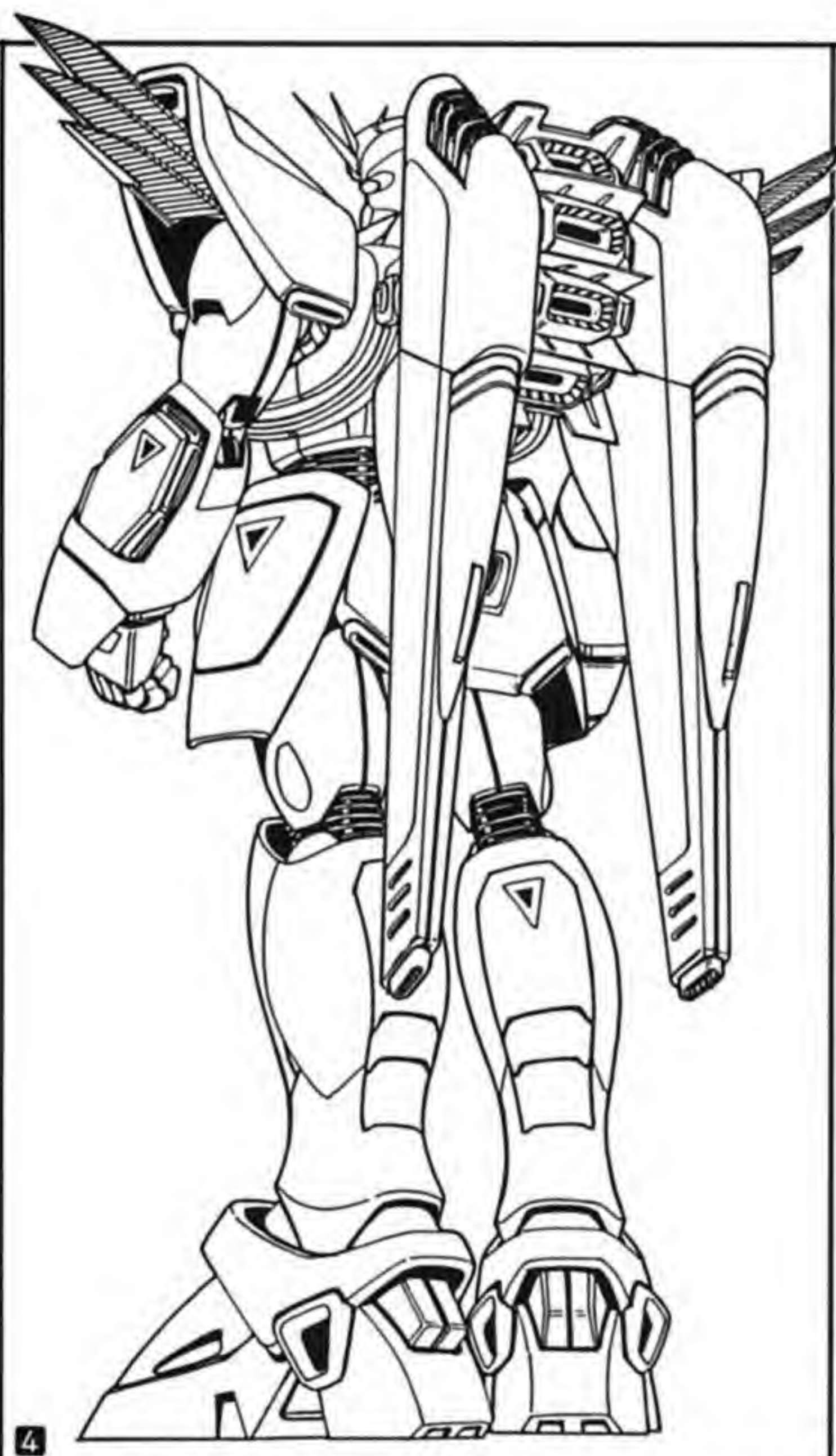
■あとがき

といったことで、多少初心者にはつらいポリパテからの削り出し的な部分もありましたが、基本的には脚を少し長くするだけでも充分に見れるキットなので、気軽に作ってみて下さい。

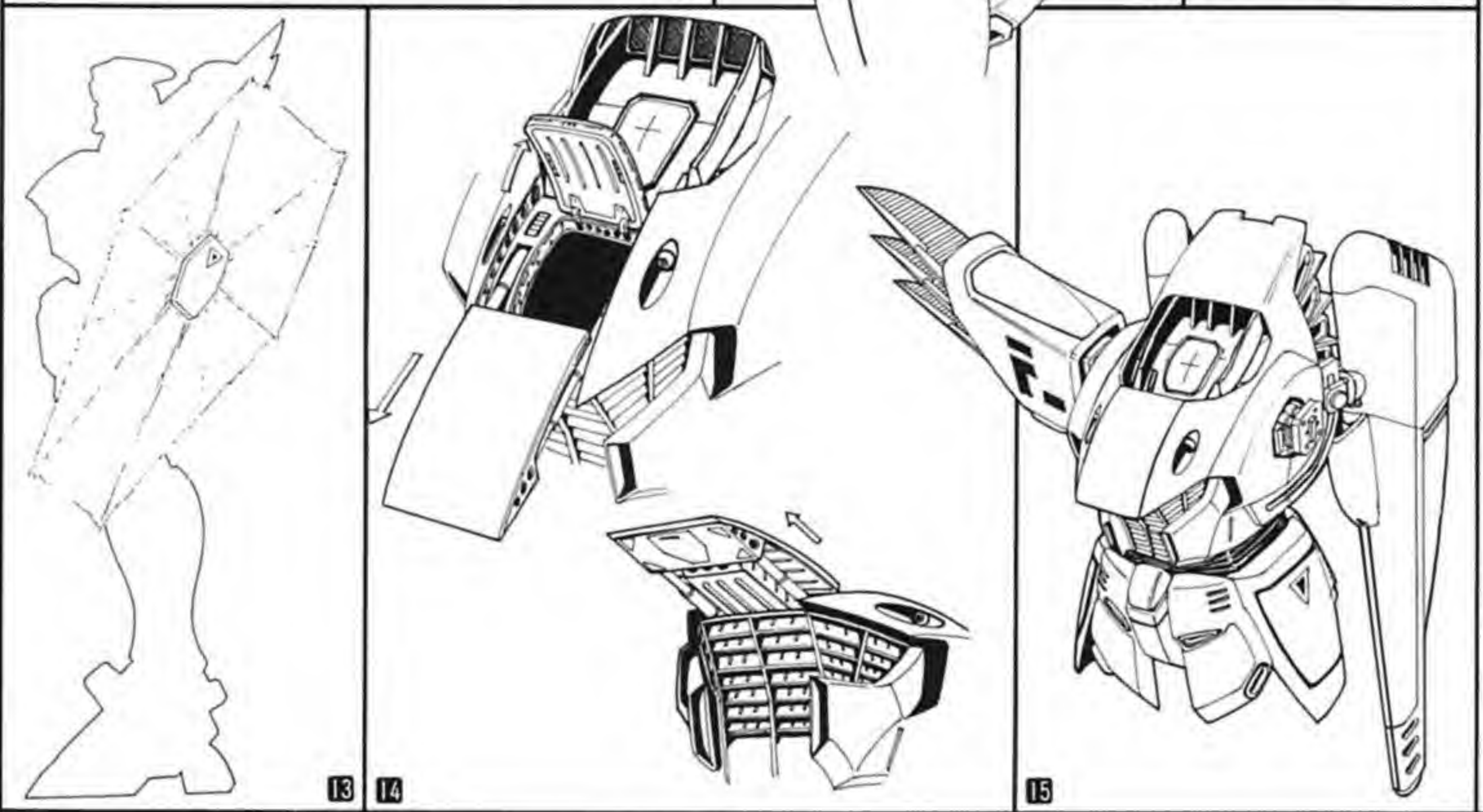
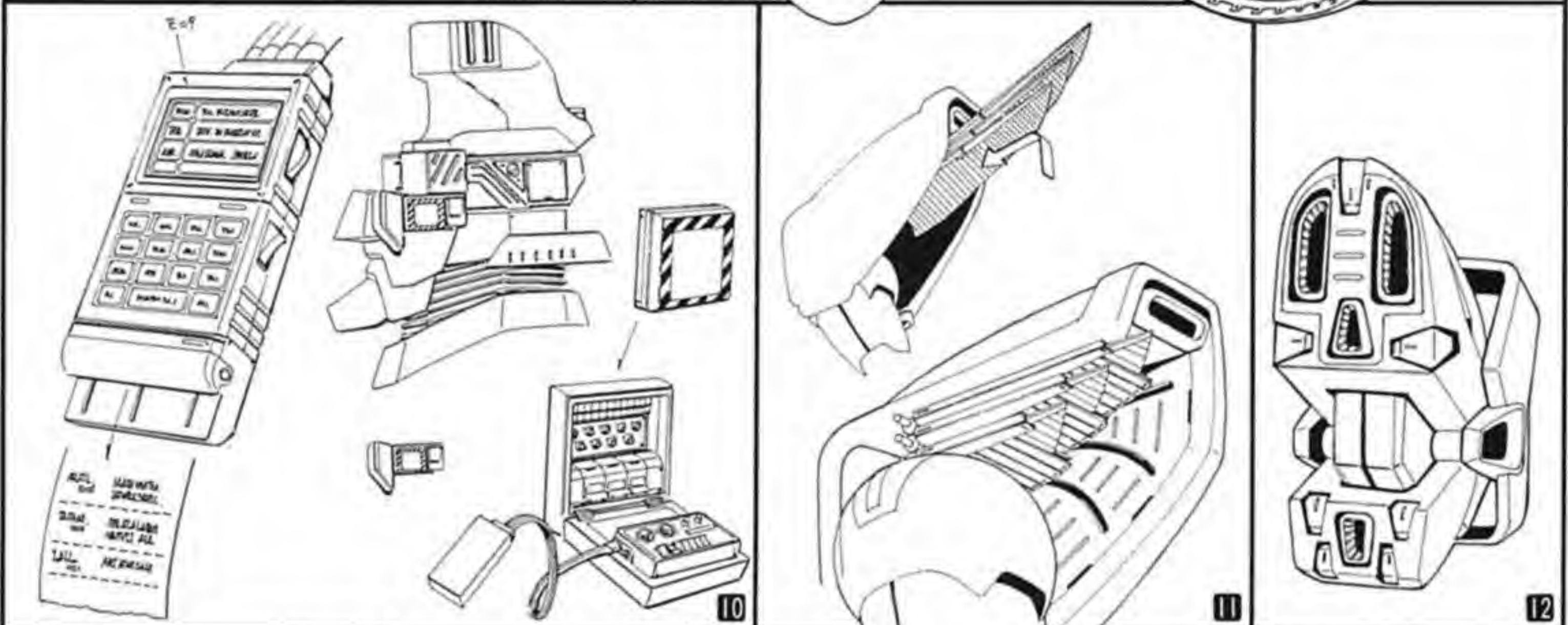
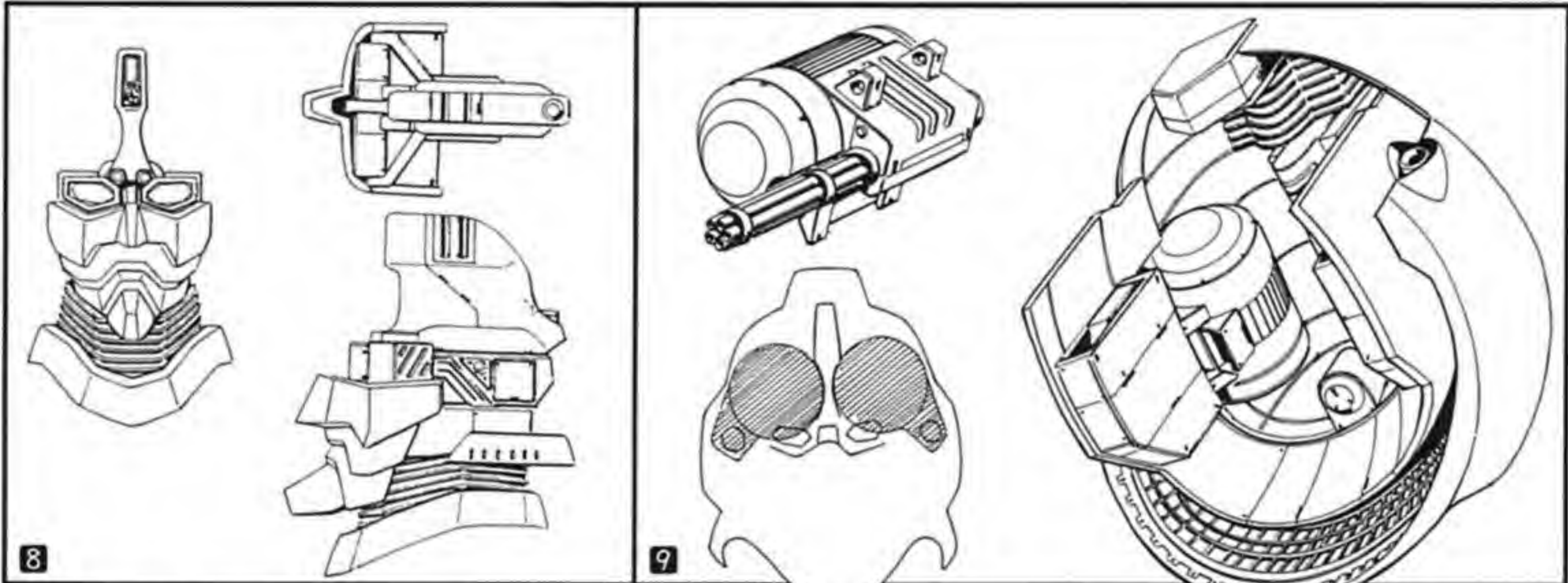
ガンダムF91

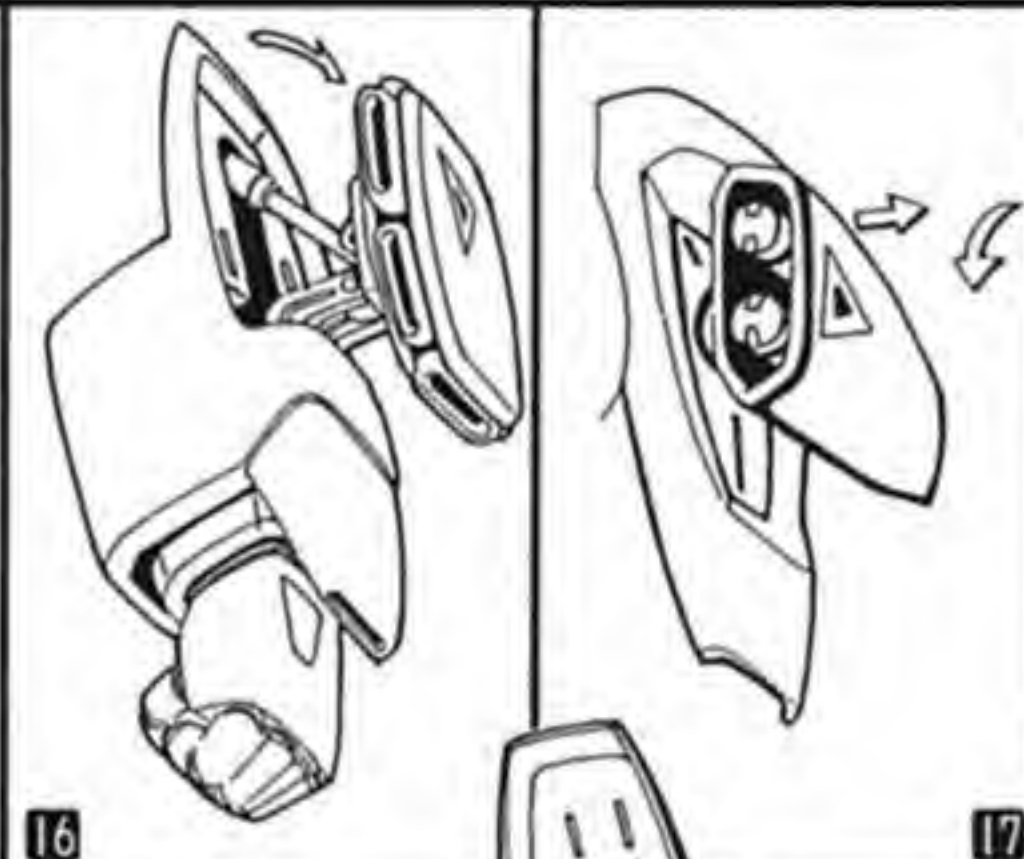
1/60スケールのキットの発売によって、この設定資料の利用価値もぐっとアップするだろう。キットとの違いを見るよりは、立体のディテールアップ等の参考にしてやれば良いと思う。





- ①全身正面
- ②全身側面
- ③全身側面・ヴェスパーなし▶肩の取り付け部などが参考になる
- ④全身背面
- ⑤全身背面・ヴェスパーなし▶ふくらはぎのスラスター部のディテール参照のこと
- ⑥頭部A・ノーマル時
- ⑦頭部B・オープンフェイス状態▶やはりマスクなしはすごいものがある!?

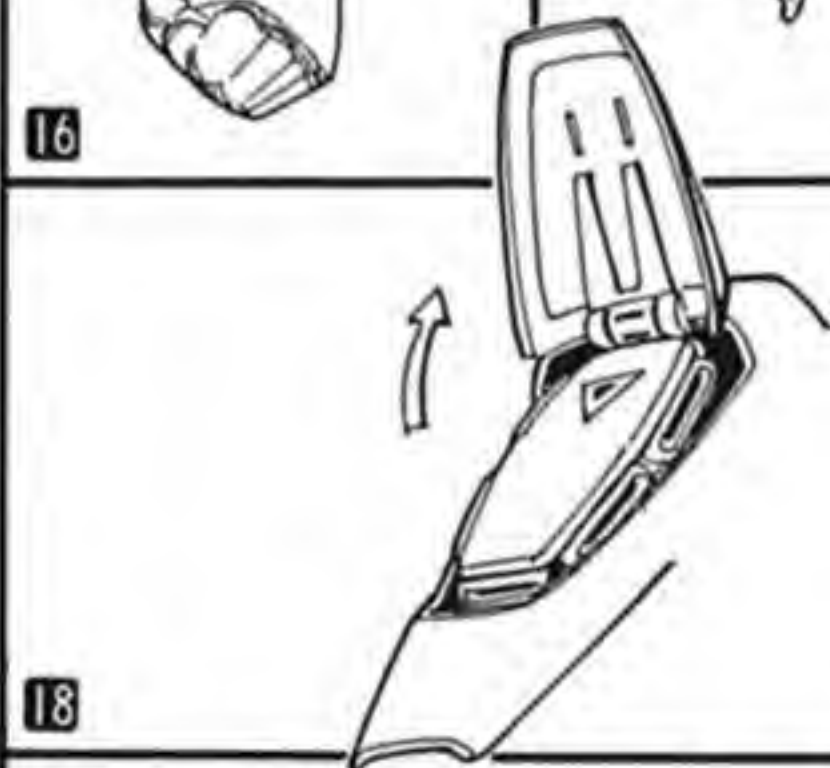




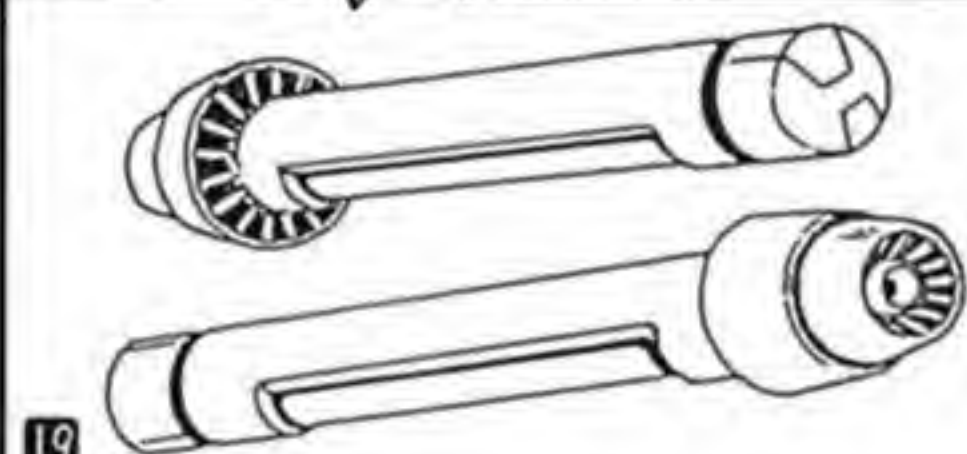
16



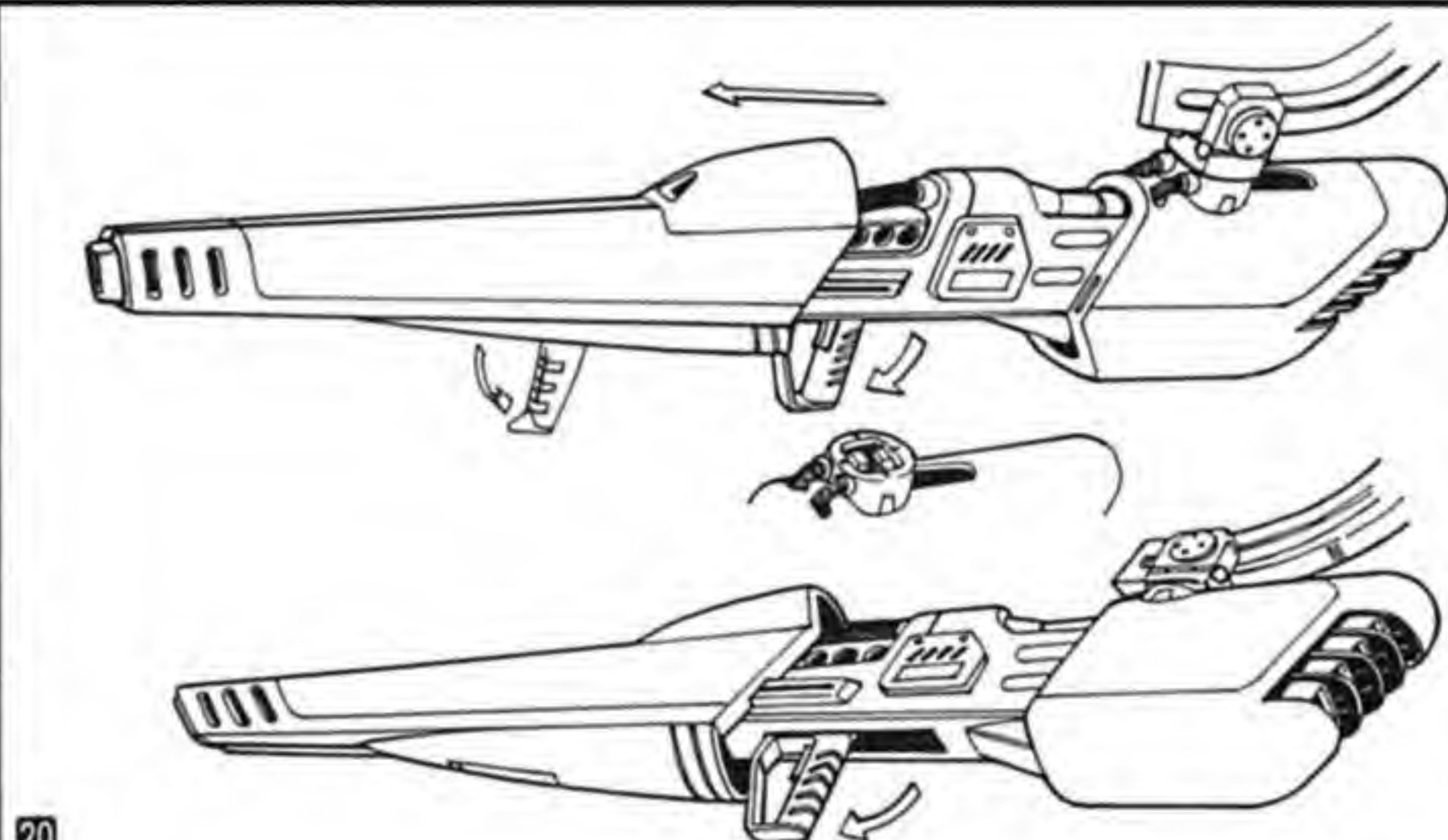
17



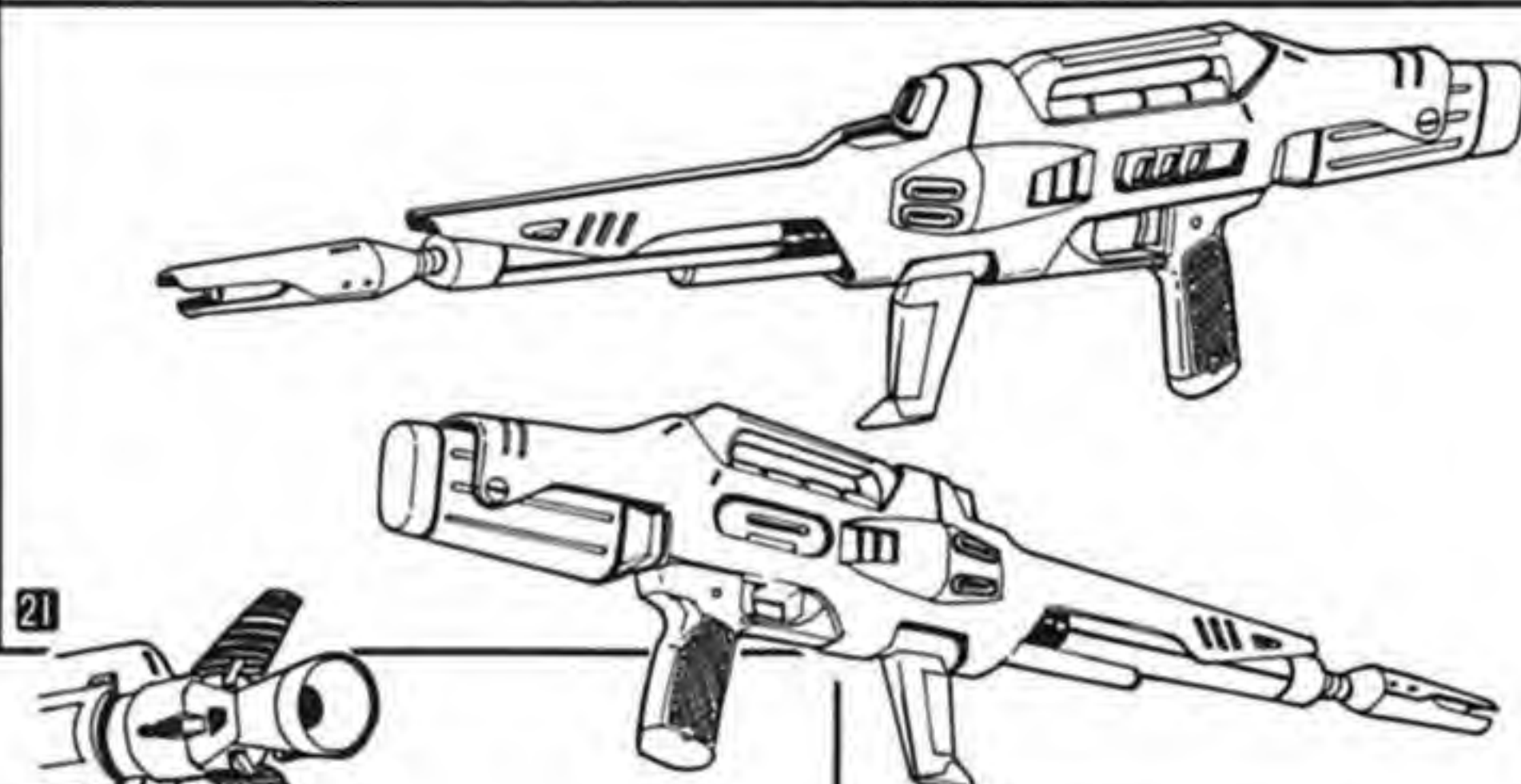
18



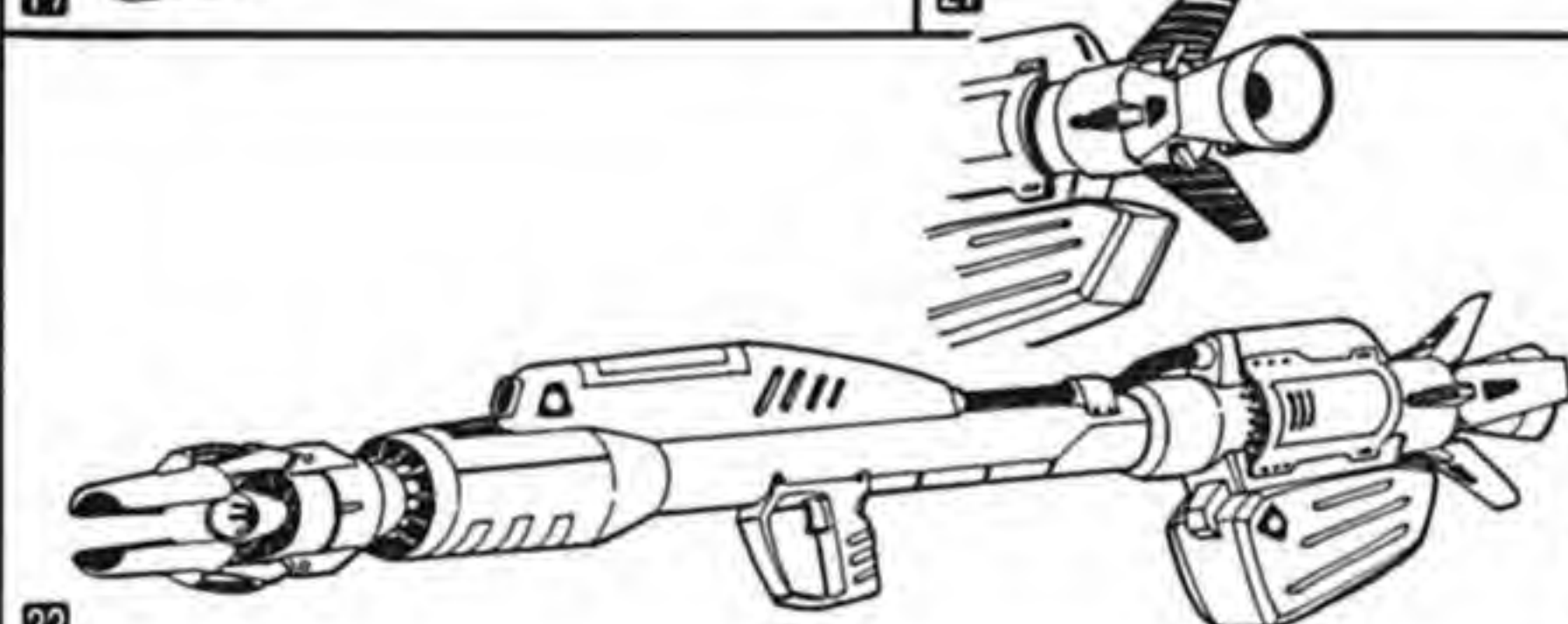
19



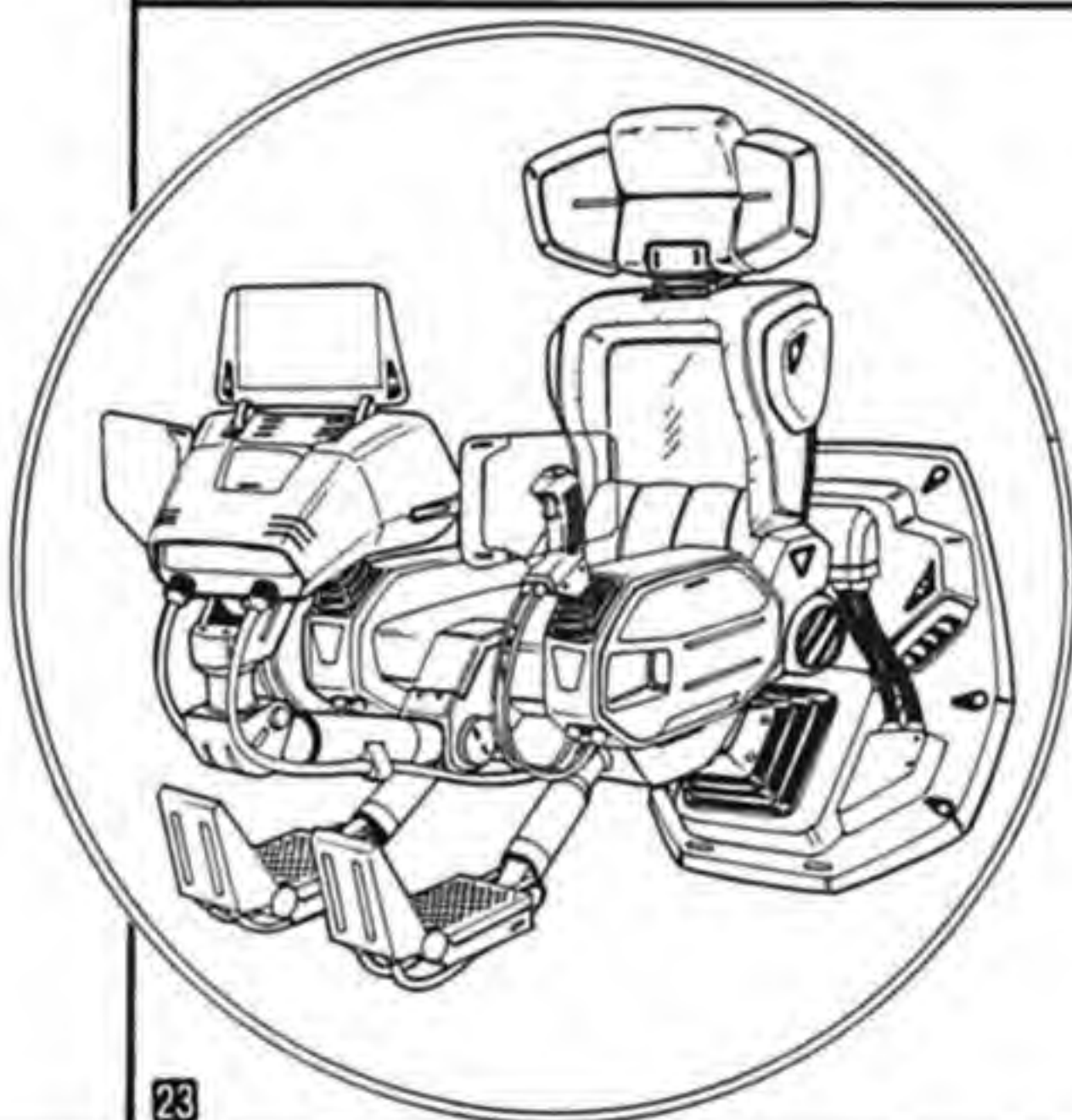
20



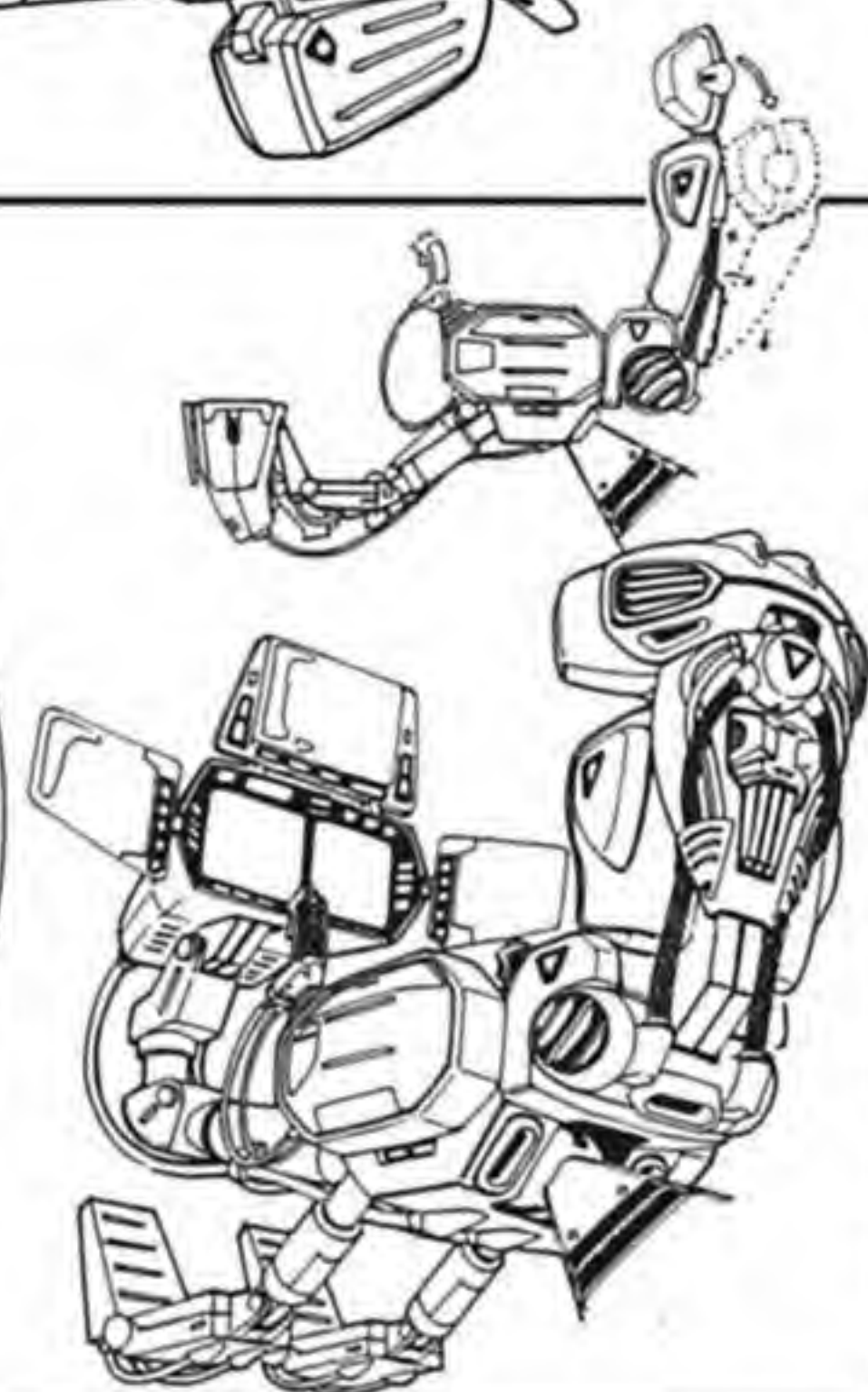
21



22



23



- ⑧頭部C・内部メインコンピュータ部▶1/60
キットのディテールアップ参考用に
- ⑨頭部D・ヘルメット内部、バルカンユニット▶これも1/60キットのディテールアップ
用に活用してほしい
- ⑩頭部E・ヘルメット内・メンテナンス▶こ
こまではやる必要はないかもしれないが、
もし、劇中のF91登場シーン（メンテナ
ンスベッドに横たわる）を再現する際には参
考になるかも
- ⑪肩アーマー内スタビライザー▶1/60キット
ではギミックまで再現されている。また1/
100でも菅氏の作例のようにディテールを入
れてやるといいだろう
- ⑫足底のディテール
- ⑬ビーム・シールド/パターン
- ⑭コクピット・ハッチ▶1/60のディテールア
ップの参考に
- ⑮胴体▶各パーツの位置関係がよくわかる設
定
- ⑯ビームシールド発生器
- ⑰⑱サイドアーマー▶サイドアーマーは左右
で予備の装備品が異なる。1/60ではこの辺
りが再現されている
- ⑲ビームサーベル
- ⑳ヴェスパー▶1/100ではこれを元にパイプ
類をディテールアップした
- ㉑ビームライフル
- ㉒ビーム・ランチャー
- ㉓コクピットシート▶1/60でフルディテール
アップしてやると面白いかも

Gキャノン、2ランクモデリング

[Gキャノン]

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説/STEP1 小林和史

STEP2 初沢正博

[カラーページP. 34~37]



1



2



3



4



5

■Gキャノン・STEP1

F91シリーズの第1弾として発売されたのが、このGキャノンです。連邦側の中距離支援用MSといえば、一年戦争時の名機ガンキャノンが思い出されますが、このGキャノンも直系の親戚(?)とも言える形をしています。

キャノン砲搭載のMSは他に、GMキャノンなんかもあって、最近ではビデオ版でGMキャノンIIまで登場しています。

さて、キットの方を見てみましょう。製作したキットはテストショットを使用していますが、基本的にはあまり問題はないようです。ストレートに組み上げるだけでも十分に楽しめることでしょう。

ここでは改修箇所をしぼっての工作となりますので、初心者向きといえるでしょう。では頭の方から順に説明してゆきましょう。

■頭

一見してザブングルかと思った。作ったら

D-2(ドラグナーのね)とも思った。それはいいとして、まず、マスクの部分を切り離し、両ほほの厚みを出すために、内側に0.3mmプラ板を貼ってやります。マスクは、ちょっと出っぱりすぎの感じがするので、鼻づらとアゴを削って低くします(図と73ページの設定資料参考のこと)。また、接着する前に若干ボリバテを使ってラインを修正しておきます。

他にはバルカンに穴をあけ、耳部のモールドを彫り込んだくらいです。アンテナはちょっと厚いかもしれませんが、好みでそのままにしています。カメラカバーのクリアパーツはこの時点ではテストショットだったために塗りとしています。

■胴体

胸側面の赤いラインは、モールドが甘かったので、Pカッターや目立てヤスリを使って彫りを深くしてやります。作品をシャープに仕上げてやるには、こういった作業が意外に

手軽で効果を発揮します。

キャノン砲は下げると頭と密着してしまいカッコ悪い。けれど、これはしょうがないよねえ。作例はキットのままですけど、図の様にしてみるのもいいかもしれませんね(設定とは違ってしまいますが、だめな物はだめなんですから…)

バックパックは本来、胴体と一体になっているのが正しいみたいですが、脱着できる方が楽しいのでそのままです。側面のパイプはガラスチューブに変更します。

フロントアーマーは本体から離れすぎていて、その部分が目立つ。そこでもっと密着する様にパイプスプリングで接続します。またサイドアーマーも同様にしています(図参照のこと)

■腕

肩アーマーのスラスターノズルのモールドは一度切り離して、肩内部に入り込む部分を



6



8



7



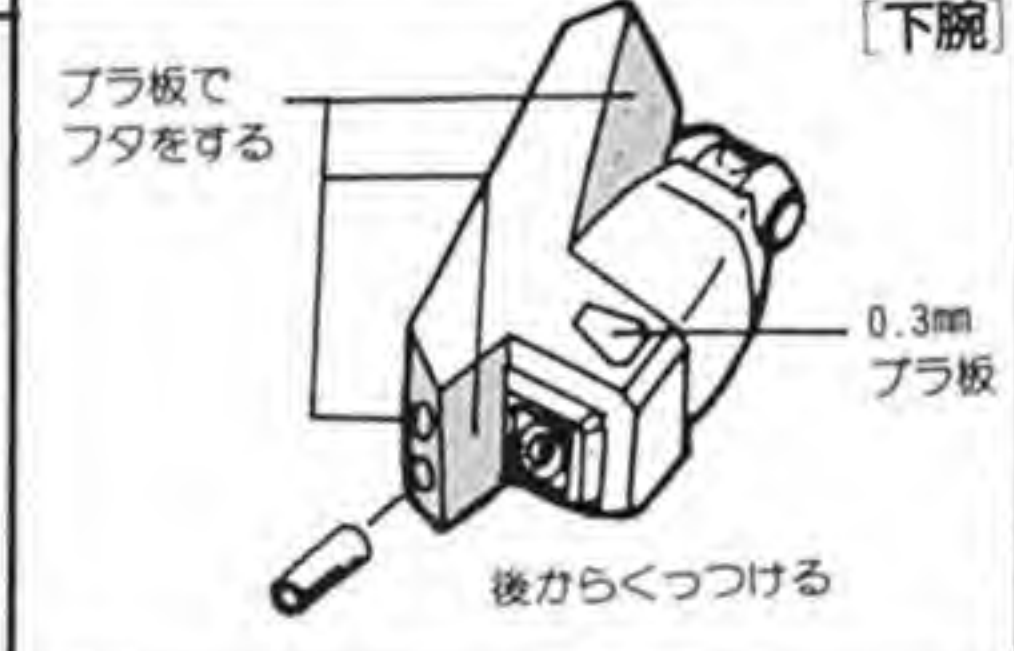
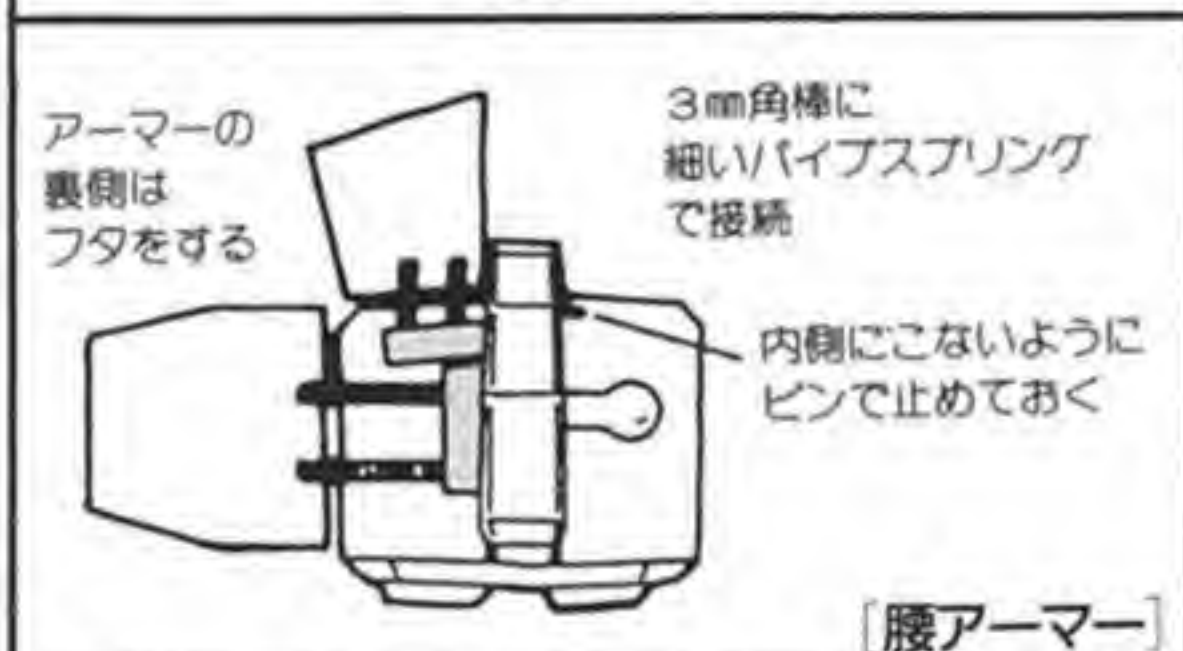
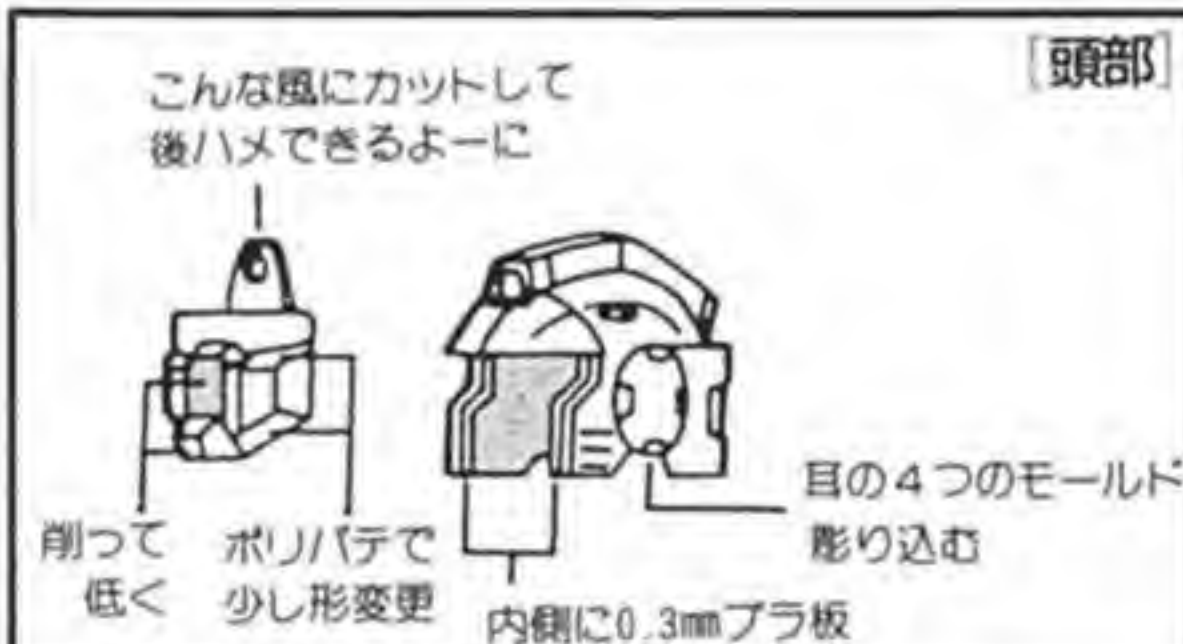
9



10



11



プラ板等で新造して再接着。肘関節はポリパーツのままで設定とは違うのですがそのままとしました。下腕のダブルビームガンは裏側にフタをします。銃身の出る所もフタをした後に穴を開けて銃身を取りつけています。

銃口ですが、4連キャノン(64)やダブルビームガン(59)には一応穴が開いているのですが、どうも今一つ。そこで、まずその穴と同じ径のドリルで少し深くして、その後一回り大きいドリルで浅めに彫ってやります。そうすると写真⑩のような感じに仕上がります。一度試してみてくださいね。

キットの手首はひさびさ復活の可動指ですが、あまり好みではないのでいつものポリバテからの削り出しです。久々の丸指で面倒くさかったです。(丸指は設定ページ参照のこと)

■脚部

臍と足首(⑤~⑧と①~④)が少し太いと思ったので、それぞれのパーツと甲のカバー

(32)を各2mmずつ接着面で幅ツメしています。膝関節は肘同様に特に手は加えていません。他に、かかとの上のパイプのモールドはガラスチューブに変更。ガラスチューブはウェーブのG・チューブが模型店で入手可能。他に黒や赤で塗装済のエンパイア・チューブというのが電化パーツ店や東急ハンズで売っています。

足の甲のパーツは前述の幅詰めに加えて、ノズル部分(アポジモーター)をディテールアップします。丸いノズルとその周辺をすべて開口し、3mmと2mmの丸棒で新造したノズルを突っ込んであります。

改造箇所はこんなところですよ。

■塗装

設定というか、キットの指定だと白①+ルマングリーン⑥4(少量)なのですが、寒そうな白にしてみました(実際、劇中のはけっこう白っぽい)。つや消し白⑥2にライトグレー

- 1 正面から見たG Cannonの全身。作例では基本的なプロポーションの変更は行っていないが、脚部のみ左右で2mmずつ幅詰め
- 2 3 側面から見た全身。劇中でもキャノン砲をはずした状態で出ているシーンがあるのでビデオチェックしてみよう
- 4 背面。脚部やバックパック等が意外に大きいのがわかる
- 5 頭部は設定に近づくために図のような改造を行なった。キャノン砲との干渉の問題は図のようにして解決するののも一つの方法だろう
- 6 腕のキャノン砲の裏側はプラ板でフタをしてモールドを入れてやろう
- 7 8 9 10 11

FS36495 ③38を混ぜた物です。赤は原色の赤③にフラットベース③0。黒い所は黒②+黒鉄色②8+フラットベース③0。黄色はイエローFSI3638 ③29です。

スミ入れした後、すごく薄めたフラットブラック③3で軽くシャドウを吹いています。ハンドピースの調子が悪くて、ちょっと汚くなってしまい反省……。

きっと誰かがやるだろうけど、赤で塗るなり、108や109とナンバリングするなりして遊んでみるのも一興かと思います。

さあ、さらなるステップアップを目指す人は次の初沢君の記事を参考にしてみてください。

■G Cannon・STEP 2

小林君の後を受けて、もうワンランク上の工作をして製作するのが私めの役割であります。まっ、前置きは長くなるのですぐに解説に入ります。(尚、基本的な改修は小林君と同じなので、一部省略して話をすすめます)



12

■頭

キットのままですが、カメラがせつかく透明パーツになっているので、中にそれらしいパーツを入れてみました。方法としてはパーツ③⑤の裏のでている所を削って平らにし、ポリバテを盛り、硬化後削り出すというだけの物です。ただしクリアパーツのクリアランスをちゃんと取ってやりましょう。それと、クリアパーツを塗装後に付けられるようにするため、マスク部は切り離しておきました。

■胴体

設定を見るとボディとバックパックは一体化していて、下へ行くに従い段差がつくという形状なのですが、残念ながらキットはこの辺が再現されていないので、ここをまず直す。設定を見ていると肩のラインが八の字になっている様にも、バックパックが下へ向かって窄まっている様にも見えますが、肩が八の字



13



14



15

というのはこの場合ちょっと考えられないので、後者と判断して製作。キットのバックパックを中央(段差のある所)から切断し、上半分(ハードポイント部)に角度を付けて胴体に接着、この角度は「少し開き過ぎかな」という位にしておかないと胴体との段差が出ないので注意。

この後、バテ盛りと削り込みで強引に面を繋げてしまい、その後半分をプラ板で自作してやりました。キットのままだと大砲を下ろした時に、頭が大砲に挟まれている様な印象があるのですが、この改修で多少その辺が緩和出来たと思うのですが、本来の目的の胴体との段差があまり出ませんでした。

他は襟の中が設定と少々違っているのですが、前を残して襟を切り取り、プラ板で作り直しています。ついでに首をキットより少々後ろに付けてみました。

腰のアーチャーは小林君と同様にしました。

■腕部

設定だと肩の基部は胴体の八角形の穴からシリンダーやら何やら出ているので、これらを再現するために、キットの肩の取り付け基部を切り取って、代わりに2mm位の深さの八角型の箱を作り胴体に埋め込み、その中に肩の接続軸を通す穴を開けて3mm径丸棒を通し、後は周りにプラ棒、プラパイプ、プラ板、Aスプリングで設定を見ながらパーツを作って入れてやりました。肩アーチャーはスラスタノズル部分を切り離し、欠損部を追加してやりました。また、裏側はプラ板によってモールドを入れてやっています。この時いきなりパーツの内側にプラ板を貼ってしまうと肩が入らなくなってしまうので、プラ板を貼る分パーツを削っておくのを忘れなく。それから、アーチャーは取り外しが出来る様に可動軸



16



18



17



19



20



21

- 12▶ 14基本的に小林氏の作例と同様の改修を行なっているが、問題になっているキャノン砲と頭部の干渉や、バックパックと胴体とのつながり等を中心に製作している
- 15頭部は特に手を加えていないが、カメラ内部を作っている。また、両肩のハードポイント内側もプラ板でモールドを入れている
- 16肩アーマーはノズル、内側のモールドの追加などでディテールアップ。また肩の基部もそれらしく作り込んでやった
- 17手はキットのものをベースにプラ棒等で平手にした
- 18膝のパーツはプラ板などで新造し、二重関節にした上で左右へもスウィングできるようにした
- 19踵の上のバーニアノズルの基部、パイプ類もディテールアップした
- 20足の底は設定をもとに再現した
- 21キャノン砲のシリンダーパイプ部は新たにプラ棒などで作り、中から出ているようにした
- 22バックパックは設定に合わせて少しオフセットし、キャノン砲が干渉しないようにした。



22

をひっかける穴を拡げ、その中にポリキャップの輪切りを入れて可動軸の方で固定するように変更しました。

次に腕ですが、設定だと上腕部が肘関節に被さっているのですが、ここはプラパイプ(8mm径)を型にしてヒートプレスをしたパーツに上腕のジョイントの通る穴を開けて上腕部に接着。スキ間をバテで修正した後に整形してやれば、上腕に入り込んでいる肘関節ができます。それに伴ない上腕部はキットのF90と同じ位置で切断し、横ロールができるようにしました。肘のポリキャップはポリバテを盛って原型を作り、型取りしてポリキャップを仕込んでキャストに置換した物を使用。腕のアーマーはとりあえず裏をプラ板で塞ぎ、前後の台型のモールドは凹モールドだと判断したのでトライマスターの平刀で彫ってやりました。手は平手にするため、甲の部分の穴

を塞ぎ、0.3mmプラ板で手の平のモールドを入れてやりました。甲の方の台形のモールドは設定通り凹にしています。指は親指が3mm丸棒から。他は2mm丸棒からそれぞれ削り出しています。

■脚部

一番気になるのが膝関節のジャバラが切り欠かれてしまっていて、ポリキャップと取り付け軸が露出していること。改修方法として太股から丁寧に切り離し、キットの関節はそのまま残しポリキャップを肘と同様の加工をします。それから、キットの関節の下にもう1つ関節を追加し、二重にします。

後ろの穴はプラ板で塞いでしまい、ポリバテを盛って硬化後ジャバラを彫ってやります。代りに前のジャバラを切り欠いてしまい、取付軸を前方(膝の裏)に取り付けてしまいます。パーツ⑤3は可動の妨げになるので使用せ

ず、それに伴う脚部の突起物も削り取ってしまいます。

キットの元からの関節は太股部へ接続します。パーツ④4は幅が足りないようなので1mmプラ板で幅増ししてやりました。脚部フレームはモールドを全て削ってしまい、プラパイプ、流用パーツで自作しました。かかとのパーツもキットの物は切り取って自作した物と替えています。もちろん足底も再現しています(写真と設定参照)。

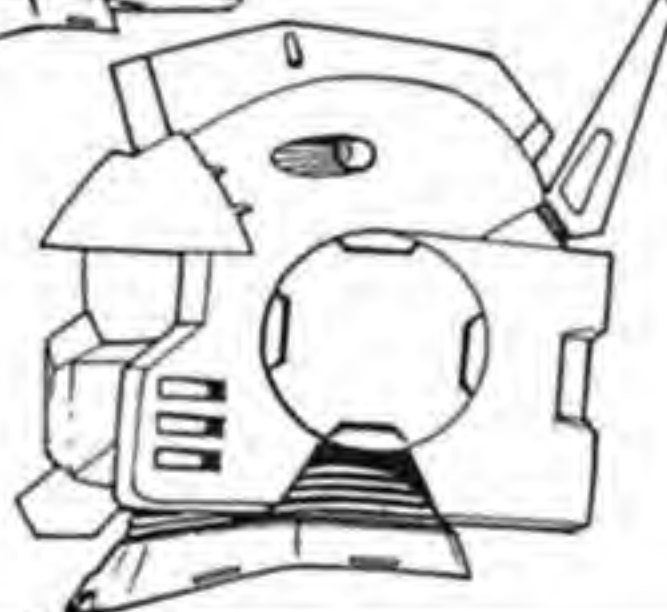
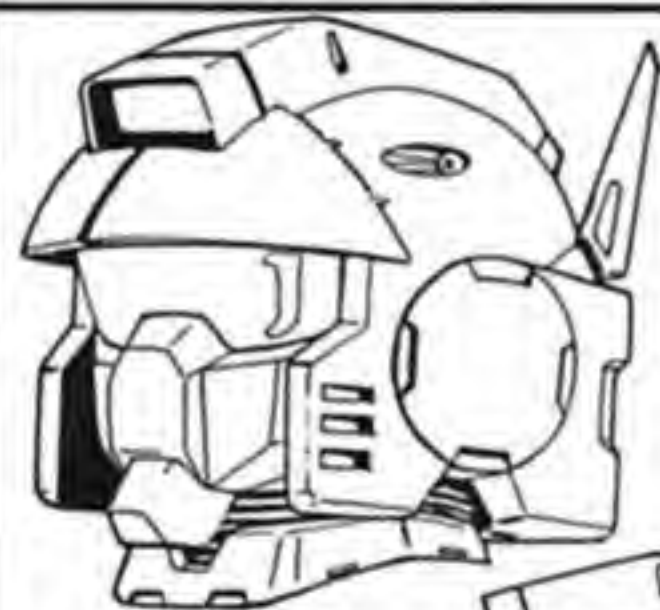
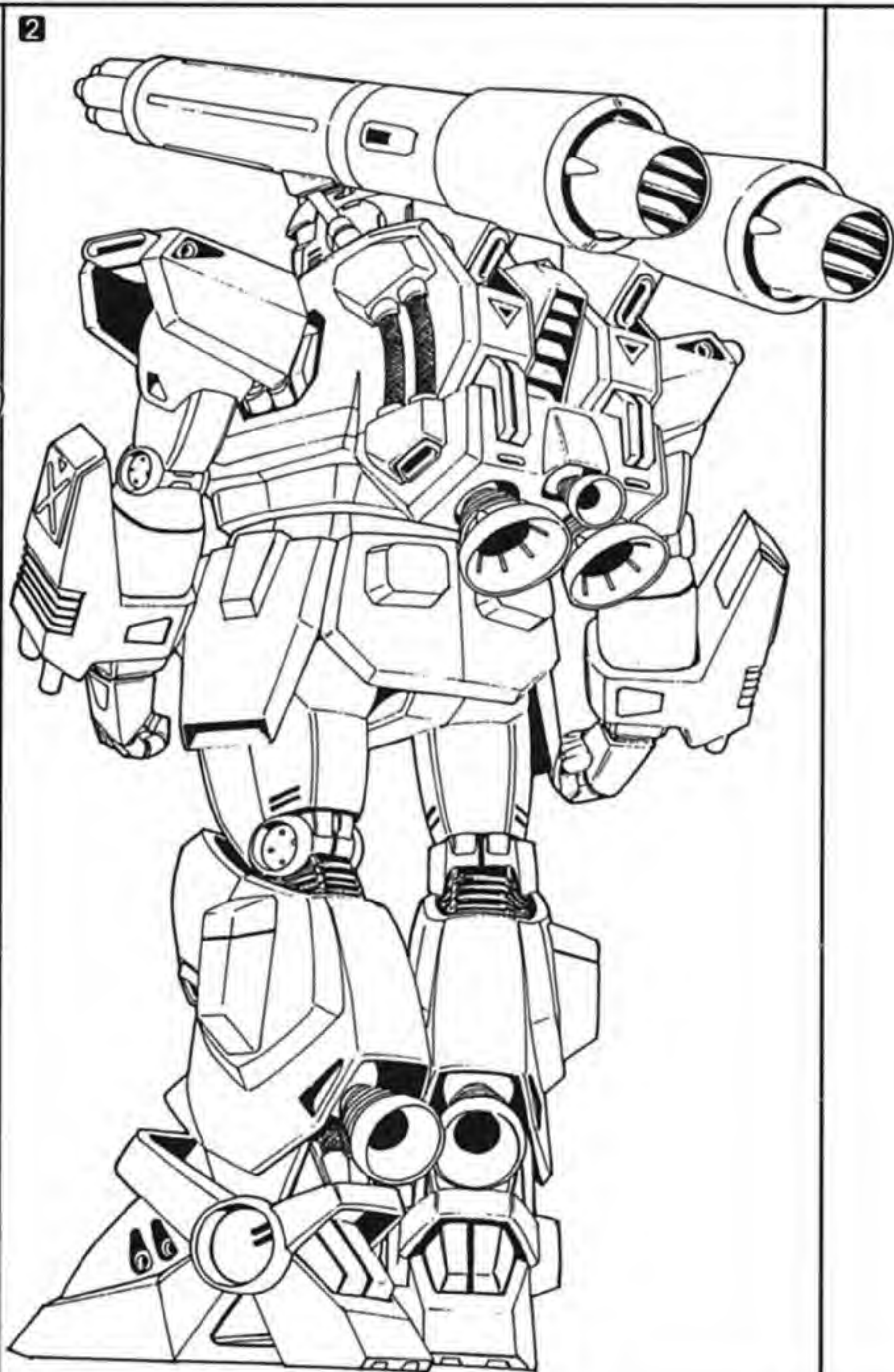
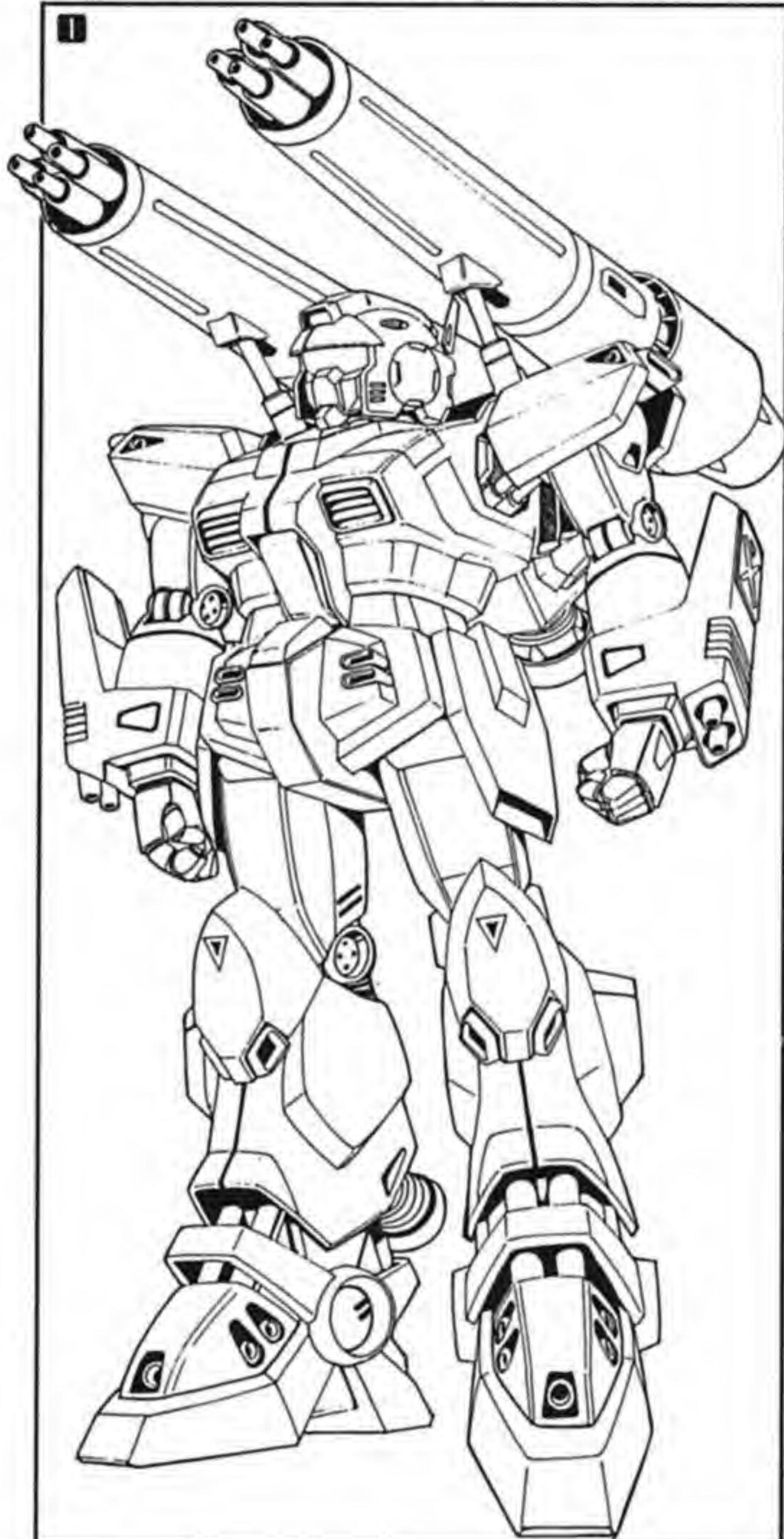
■その他

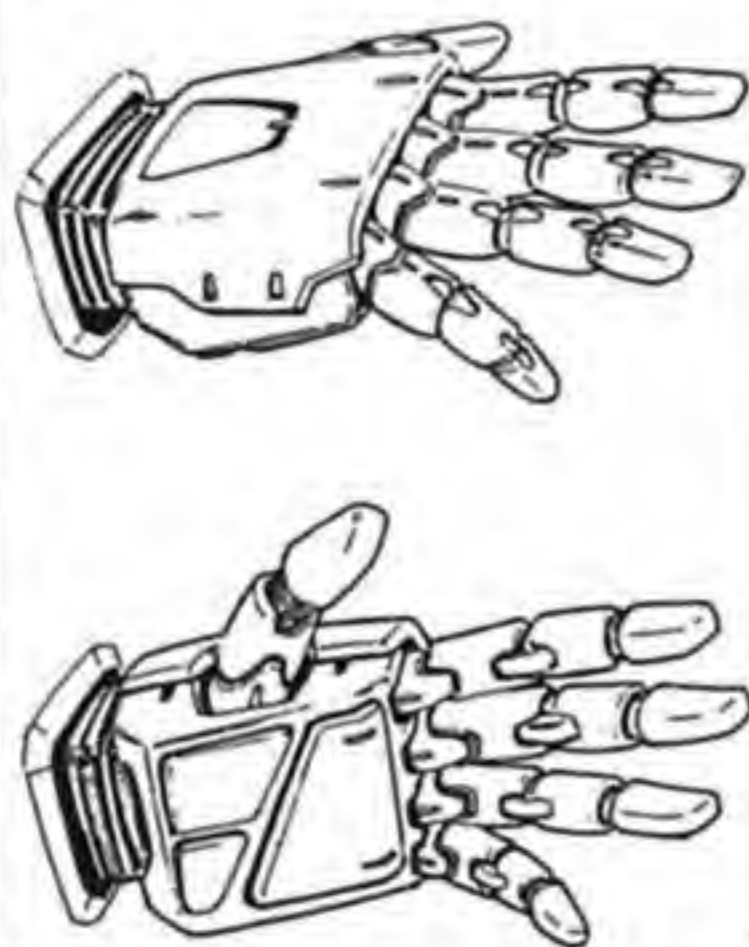
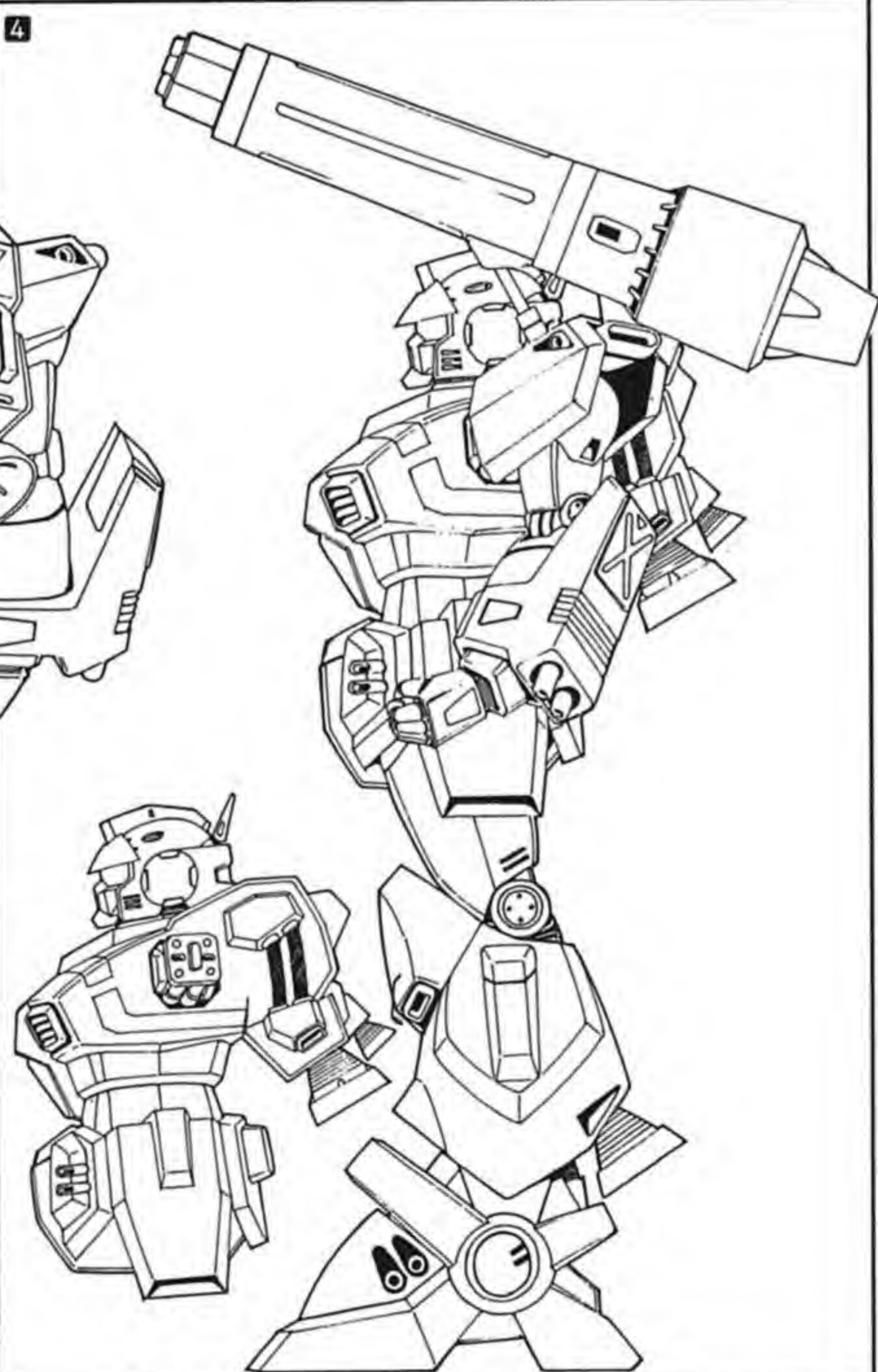
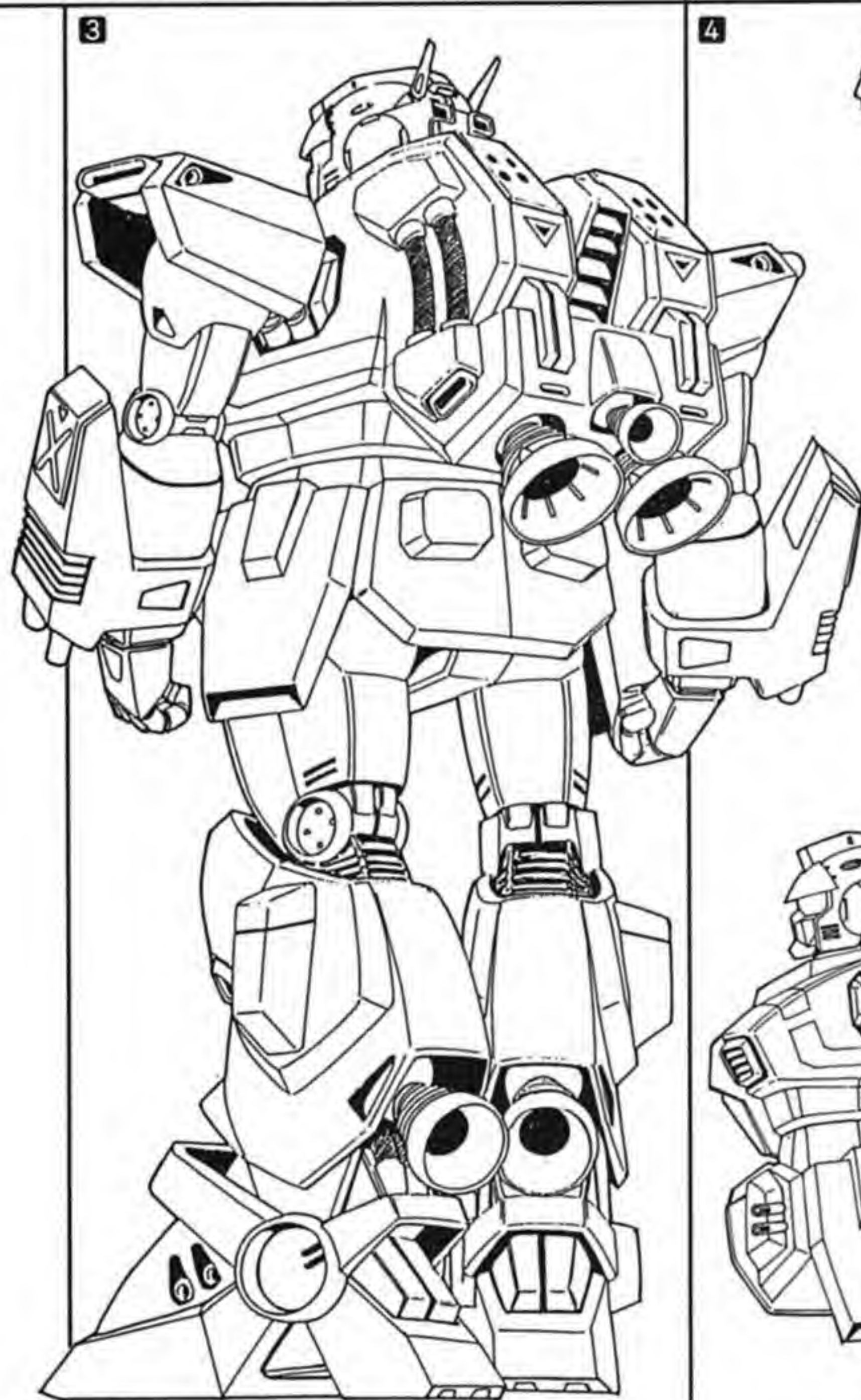
塗装は白はホワイトFS17875③16、赤がFS11136③27、黄色はFS13538③29、他は黒鉄色②8です。

まあ、2人の好きな部分を選んで製作してもらえればいいと思います。

Gキャノン

シリーズのトップをきって発売されたGキャノン。劇中ではヘビーガンやジェガンと比較すると今ひとつ印象が薄かった。それでもキットの内容はなかなかのもの。とはいうものの細かい点での改修が必要な箇所もいくつかあるので、この設定資料を参考にディテールアップしてやろう。





1 キットとはキャノン砲と頭部の位置、大きさのバランスが意外に違うのがわかると思う

2 3 背面。本体とバックユニット部のつながりがこれでわかると思う。初沢氏がこの辺りを作例で行なっているので参考にしてほしい

4 肩の基部などはこれを見てディテールアップしてやるといいだろう。また、胴体と頭の位置にも注意

5 頭部のディテール。アンテナ類はこの設定のように小型にしてもいいかも

6 胴体上部(上半身の俯瞰図)。肩のハードポイントの内部等も参考になる

7 コックピット・ハッチ。開閉式にしても面白いかな

8 MSの手。連邦側。今回は丸指になり、より人間に近づいた

9 足底のディテール

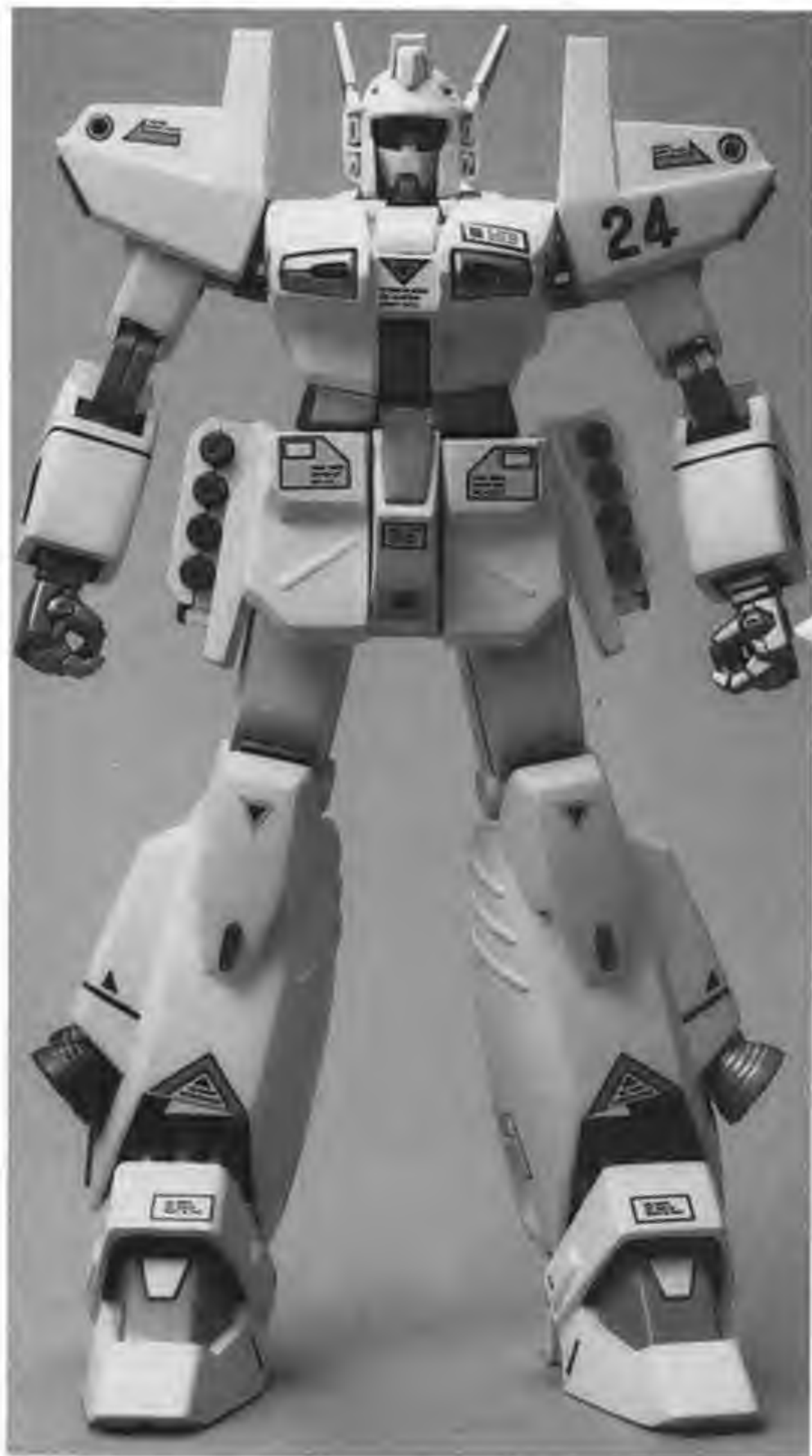
徹底工作、オマケのコクピット付ヘビーガン

【ヘビーガン】

バンダイ1/100スケールキット

製作・解説/柳澤 純

[カラーページP38~39]



1



3



5



■ヘビーガン/キット点検

F91シリーズではラストにリリースされたのが、このヘビーガンです。まず第一印象から言えば、けっこう設定通りに出来ていると思います。脚の長さ、ポリウムなどもよく再現されているし、ノーマルのまま組んでも全く問題はないといっていいでしょう。ただよく見れば気になる点も少なくありませんし、劇中でもビルギットが乗って、思ったよりも活躍していたのではりきってやってみたいと思います。そこで、シルエットにメリハリをつけること、一個のブロック内に余った空間が多いので、それらを生かした改修を主眼に製作しています。

■頭部

RGMシリーズはシンプルだけに顔が命だと思うので、かなり手を入れています。顔面は切り離してプラ板を貼り、アゴが奥から出

ているようにします。カメラは上下の曲線も欲しいところなのでヒートプレス。ヘルメットは真上から見て十字に幅詰めし、左右のノズル部や周辺もヒートプレスやポリバテで新造してやります。額上部のパーツ(14)はそれぞれ別パーツ化してやるといいと思います。さほどたいへんな作業じゃないので、初心者の人でも作ってみましょう。

■胴体

胸は左からA B Cのブロックとすると、A Cは高く、Bは低くします。どちらかを2上下させるより、それぞれを1高く、1低くというのが、バランスを保つコツでしょう。ハッチ上面、予備空気取入口を開けます。それから胸は前にも延長しましたが、ダクトがきれいに収まるよう留意しましょう。腰(フンドシ部)は前にポリバテで延長、前アーマーの支持棒を後ろへずらして、胴体と密着す

るようにします。これも1前に、1後ろにですね。マウントラッチは、労力の割に合わない不毛な改造と判断しキットのままです。

■腕部

肩アーマーはせっかく立体的なデザインなのでアーチになっているパーツをプラ板で高くしました。中のフィンも新造。肩関節はプラパイプとプラ棒で再現し、動きに合わせて伸縮できます。シリンダーの両端は微妙な動きも必要とするので、上腕、本体側にそれぞれBジョイントが入ってます。でも、考えてみたら、スプリングパイプで良かった。また、回転が上腕だけだと可動範囲が狭いので、本体側でも回転できるようにします。肘関節は新造し、下腕にBジョイントを入れて回転と曲げがきくようにしました。手首も新造し、指は削り込んで、申し訳程度にプラペーパーでディテールを。一枚ベタッと貼ってから、



6



7



9



8



10



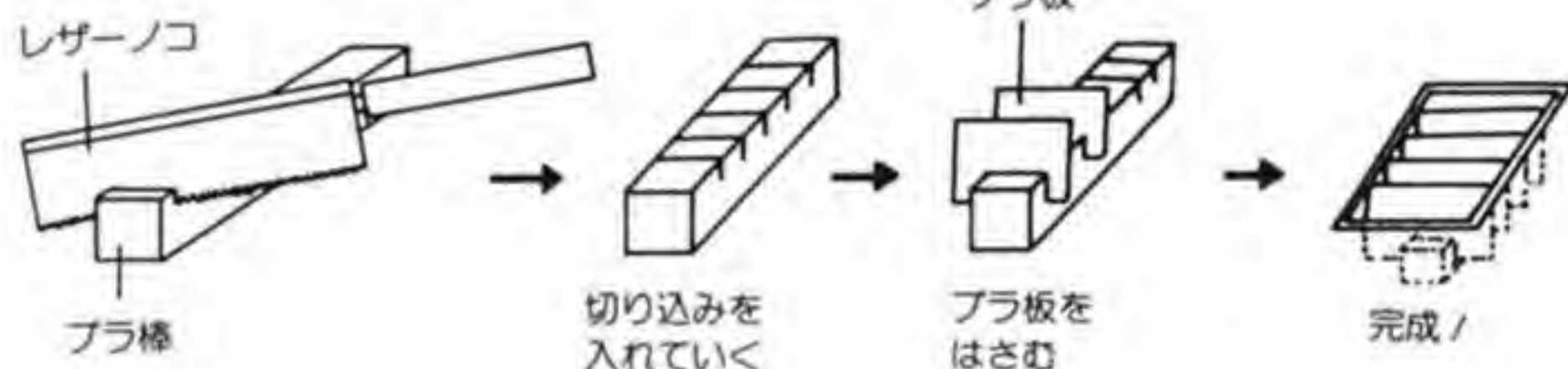
11

- 1▶4作例では、頭部、胴体(胸部)、肩アーマー、腕を中心に改造している。脚部などは特に手を加えずに、そのままにしている。キットのバランスは設定にはかなり近いものとなっているが、あえて修正している点を見てもらいたい
- 5大改造した頭部。マスク部分は一端切り離して奥に入るようにしている。またカメラのスクリーン部分は新造した。その他、気になるところはディテールアップした。また、胴体上部は設定に合わせて修正
- 6肩アーマーの一体成型だったダクトは別パーツにした。また、アポジモーターはブラパイプ等で新造
- 7腕は手首のパーツを別にした他、肘関節を新造してやった
- 8肘の後ろのノズルはブラ板を貼って再現してやる。これだけやるだけでもけっこう違う
- 9脚部は基本的にキットのままで、パイプ類をガラスチューブに変え、パーニアノズル等もディテールアップしてやった
- 10足の裏も設定に合わせて、ブラパイプ、ブラ板等でディテールを入れた
- 11バックパックはパーニアノズルをディテールアップした他、メッシュ部にエッチングパーツを入れてやった

■ワンポイント・レッスン

[フィンの作り方]

バックパック上部のフィン・ノズル部分を別パーツ化してやりたいところ。そこで簡単にフィンを作る方法を。ブラ棒を用意し、そこへカミソリノコ(レーザーソー)で切り込みを入れていく。この間隔や角度なんかはあらかじめ決めておく。あとは0.3mm程度のブラ板をはさんでいけば、フィンが完成。あとはこれをキットへはめ込むだけでOKとなる。



ナイフで切り欠くようにするときれいにできます(もちろん可動は生かしたままです)。

■脚部

脚は胸同様予備空気を開け、足の裏を作っただけです。パーニアノズルにブラパイプでディテールアップする時は、あらかじめその裏に厚めのブラ板を貼っておき、それにも穴を開けましょう。パイプの先端を丸めると、接着面が小さくなりますから。ある日ノズルが消えていて中からコロコロ音がしたりするのははっきり言って間抜け。黒いガラスチューブは、東急ハンズでエンパイヤチューブと称して売っていました(200円程度)。

■その他

バックパックも、メッシュを入れたり、フィンを新造したりとディテールアップ。このフィンはかみそりのこで半分まで切ったブラ棒にブラ板を差し込むだけで、意外と簡単

です。ライフルとシールドはディテールをちょこいじった程度。シールドの穴はくり抜き直すと、穴の角と外の近接する部分が妙に立体映えて良いです。

■塗装

塗装は全面ホワイトFSI7875 316で、スミ入れは黒をハッキリ入れています(映画見た直後だったから)。

塗装はまだまだ修業が足りませんね。雨の日に最初のアアを抜かずに……見事なインクスポット迷彩となり、もう一度サーフェーサーのお世話になった……。

細かいところは写真を参考にして下さい。

■オマケのcockpit

cockpitは夜うたたねをしている時、小人さん達がやってくれました。見えないとしょうがないので電飾。透明ブラ板や、色もアクセントをつけるようにやります。あっ、も

ちろんこれは後で彼等に聞いたことです。話は前後しますが、胴の外側等の小さな三角形は黒いデカールを切って貼っています。

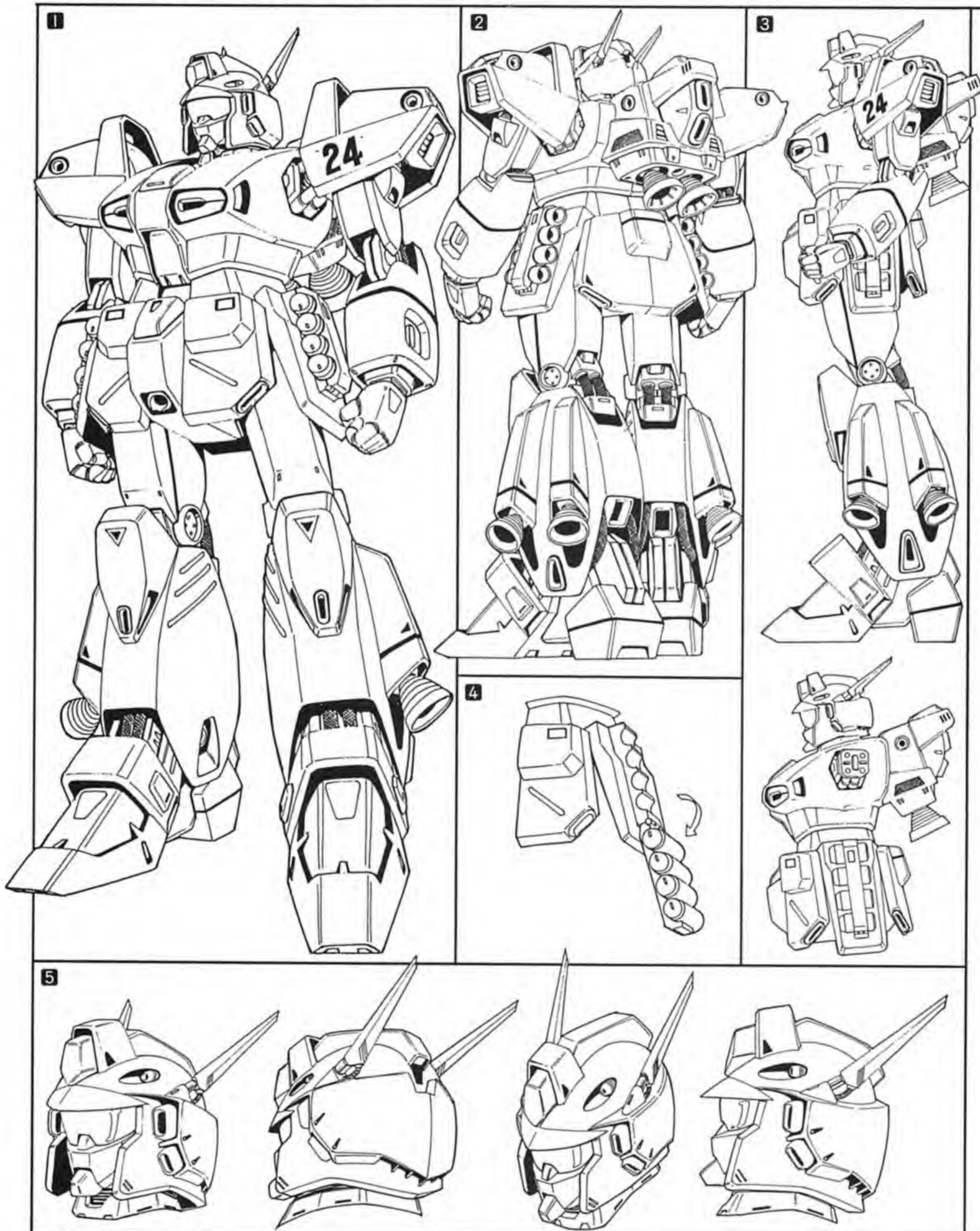
納品後、細かなモールドの付け忘れにいくつか気付きましたが……ごめんなさい(よく謝る男だ)。

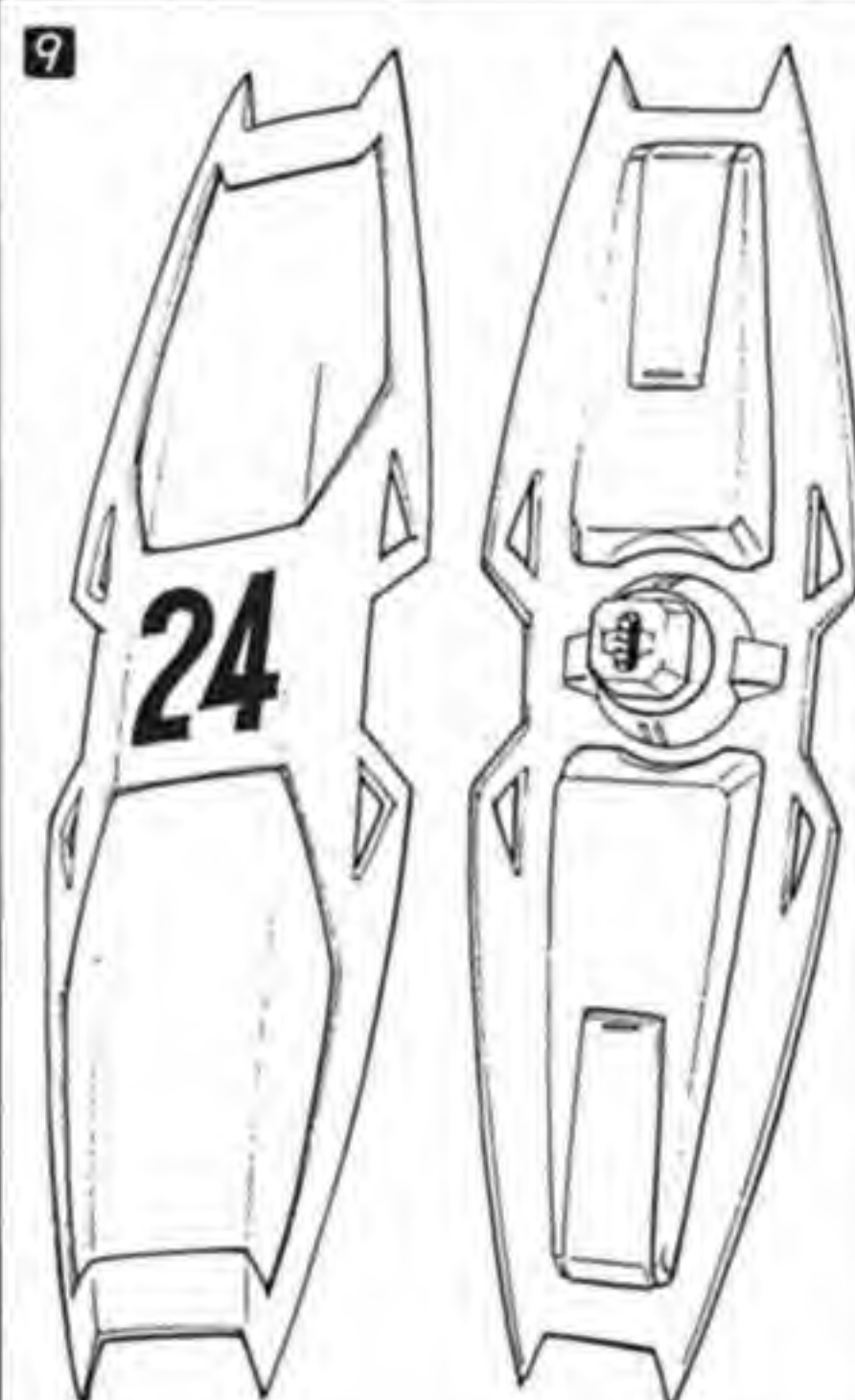
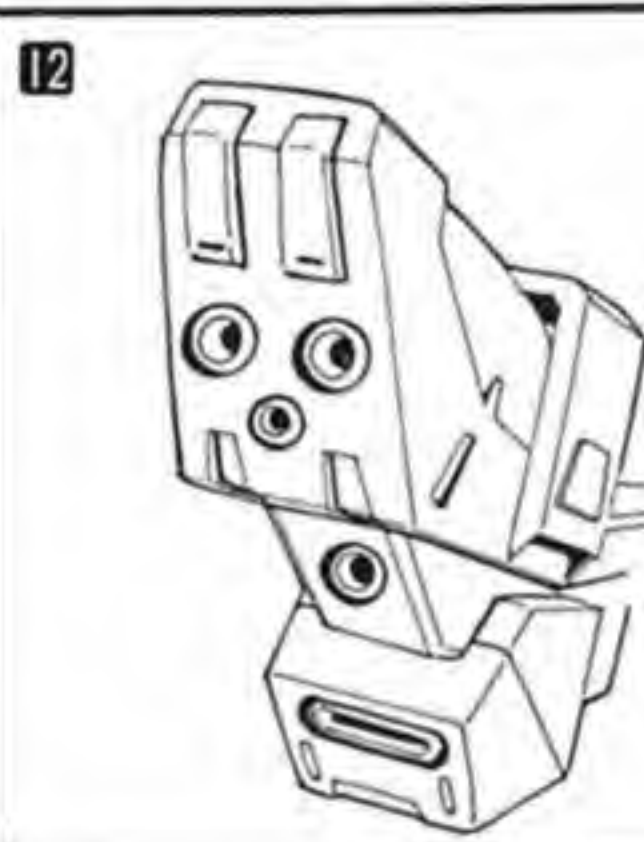
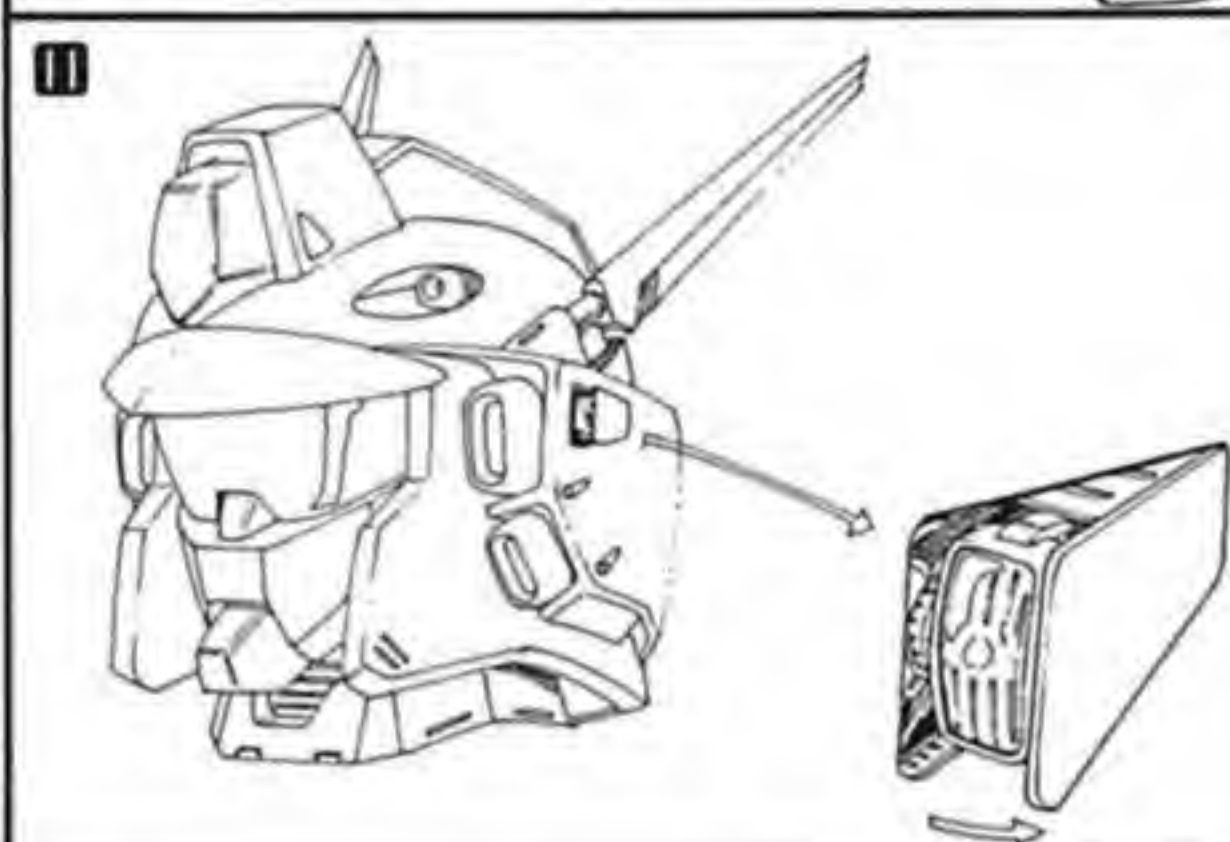
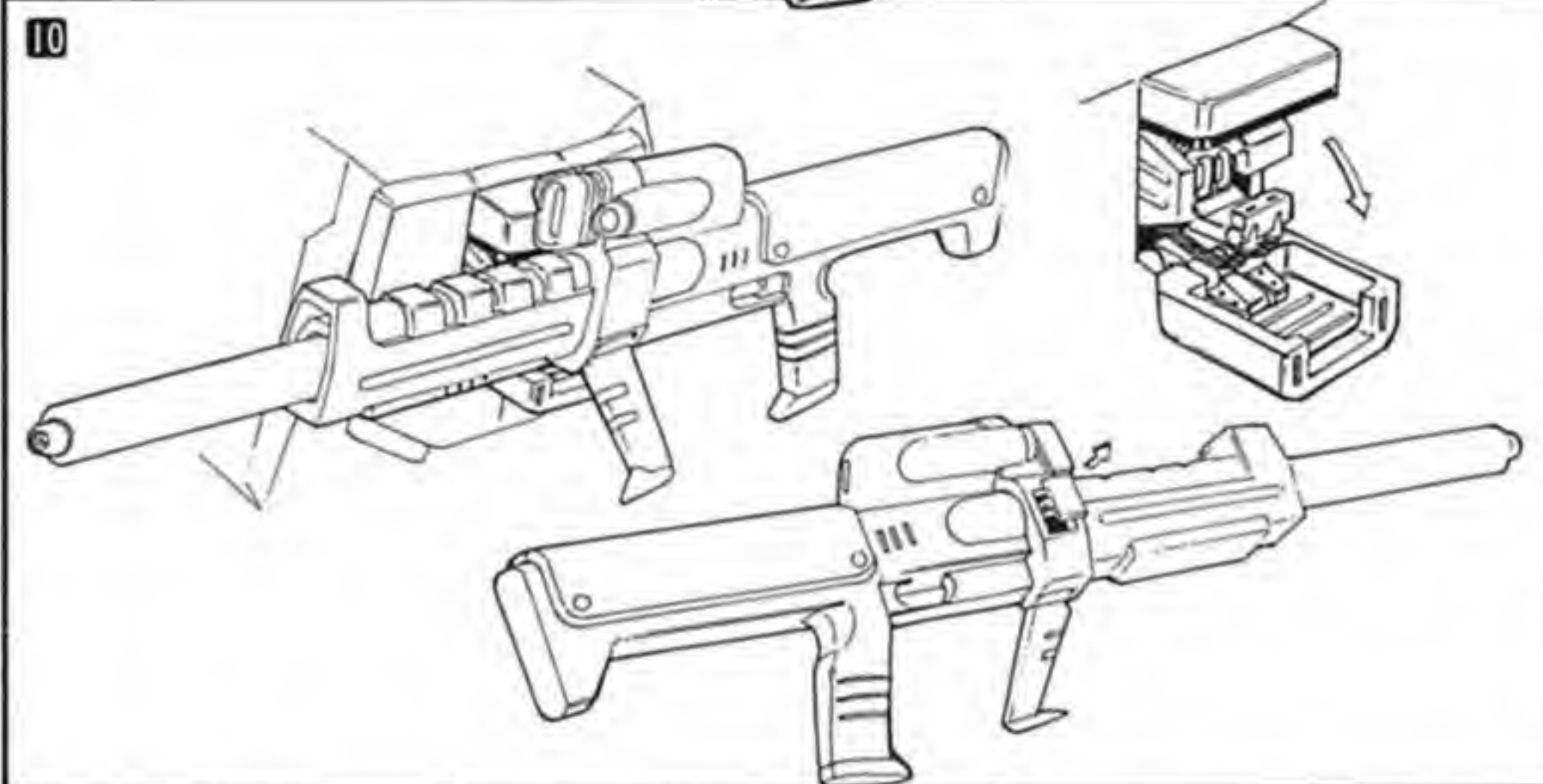
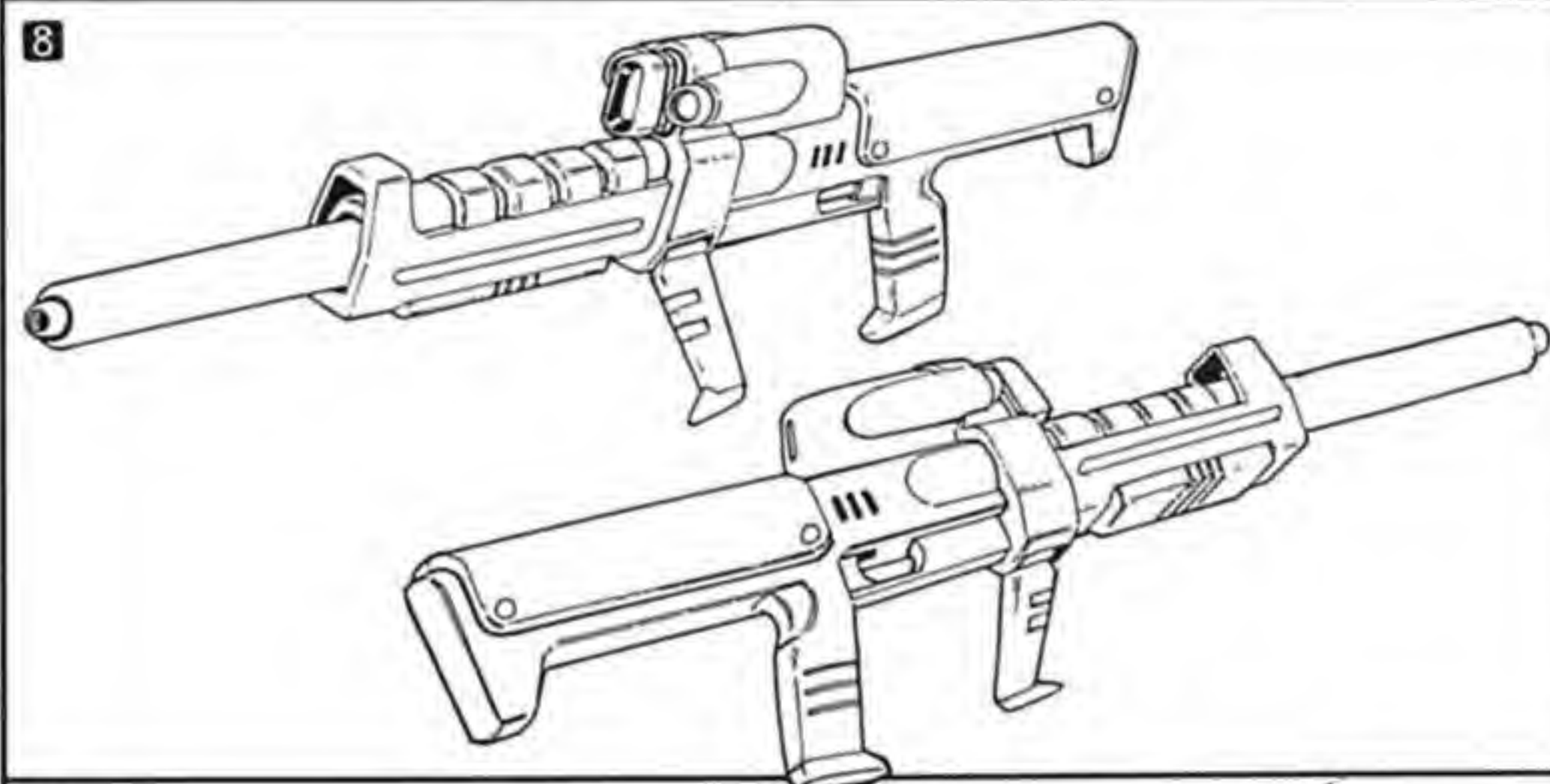
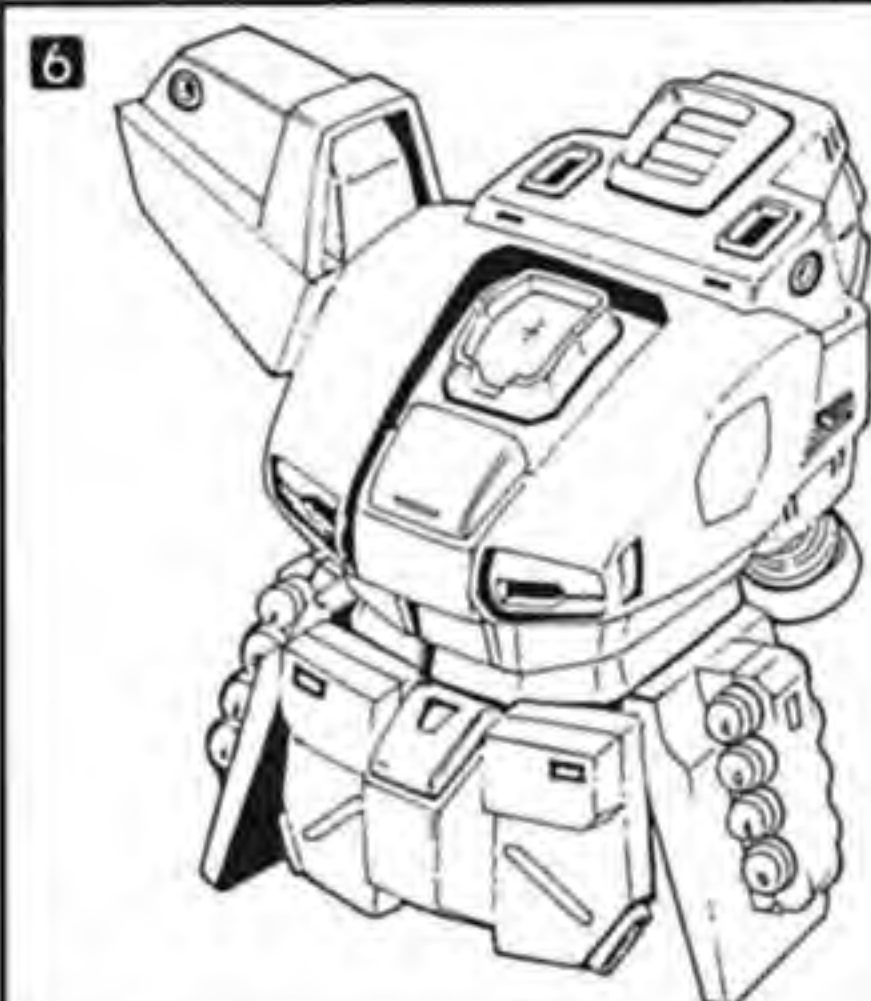
■まとめ

といったことで、徹底的にと言いつつ、今ひとつピントはずれの改修部分もあったようです。この辺りは木村さんがバリエーションのコーナーでノーマル仕様も含めてディテールアップしていますので参考にしてみるといいかもしれません。

ヘビーガン

基本的にはキットのほうは設定をよく再現していると言えるが、やはり気になるのは頭などいくつかあるようだ。また関節部はポリキャップとの関係から設定と異なるため、これらの設定を参考に作ってみるといいだろう





- ①肩と頭とのバランスがキットと多少違うものの、キットはほぼ設定通りだといえるだろう
- ②バックパック等はキットはややあっさりしているので、これを参考にディテールアップしてやろう
- ③側面の設定
- ④4連グレネード・ラック
- ⑤頭部のディテール
- ⑥上半身の俯瞰図。首、コクピットハッチ等の位置関係がよくわかる
- ⑦コクピットハッチと昇降用のロープ
- ⑧ビーム・ライフル。これはG・キャノンでも持つことがあるようだ。劇中で肩のキャノン砲をはずしたG・キャノンがこのビーム・ライフルとシールドを持ったタイプが出ている(ビオオでチェックしよう)
- ⑨シールド
- ⑩腰のマウントラッチ。キットのほうは簡単だが再現されている。大きさ的に内部まで作り込むのはちょっとムリかな
- ⑪ヘッドライト
- ⑫足底のディテール

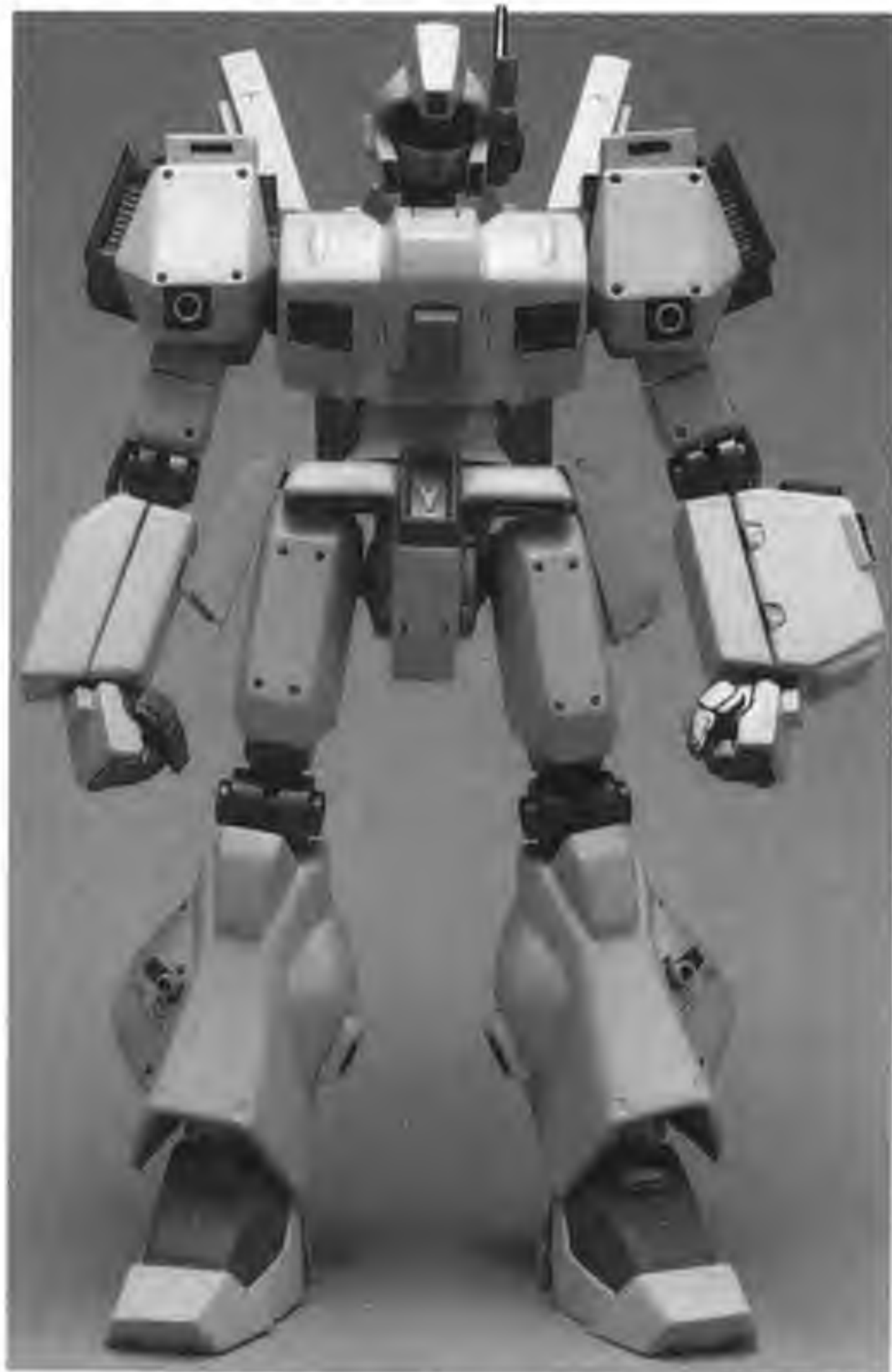
見ると作るとでは大違いのF91版ジェガン

[ジェガンAタイプ]

バンダイ 1/144スケールキット改造

製作・解説/柳澤 純

[カラーページP. 40~41]



1



2



3



4

■ジェガン・イン・U.C.0123

ホビージャパンでのデビュー作となったのがこのジェガンですが、御存知のようにジェガンは前作（もちろん劇場版）の「逆襲のシャア」に登場した連邦側の量産モビルスーツ。デザインはパトレイバーでおなじみの出渕裕氏によるものでした。30年後の平和（見せかけだけ…）な連邦軍でのロートルMSとして今回再登場となりますが、残念ながらキット化はありません（あたりまえか）。そのかわりつい最近（6月頃らしい）再生産したそうです。この記事と設定ページを見てがんばってみて下さいね。今回は、前作のディテール変更のみのノーマルタイプ、機動力と装甲に重点を置いたAタイプ、腰にミサイルポッドを装備のBタイプと登場します。今回は最も外見の変わったAタイプを選んでみました。Bタイプは支援型で、こっちは突撃型というところでしょうか。それでは製作です。マイナーチェンジといっても全体に及んでいるので、気合いをいれてゆきましょう。

■頭部

よく見るとかなり変わっています。立体感を出すために顔面とほほはプラ板で作りなお

し、カメラはGMコマンドのものをそのまま。

おでこはポリバテとセンサー部はネモの部品を使い、前後を塗装後透明プラ板をはめ込みました。こういう場所には接着剤を使わずともいいよう作っておくようにしましょう。（透明プラ板を瞬着でつけるようなことはしないように！）バルカン砲はアンテナと横のモールド以外は自作または流用パーツです。

■胴体

まず首の基部をくり抜き、流用パーツでデコレート。首はBジョイントでつなげたので、可動に支障ないようにプラ棒を中心に、流用パーツで太く見えるようにします。胸を前方にプラ板やバテで大型化、横側も、設定のようにくりぬいたプラ板を貼って広げました。胸のダクトはアレックスのものをはめこんだら、ちょっと大きすぎました。腹部はプラ板で作直し、そこにもBジョイントを使ったので腹筋背筋だってやっちゃいます。腰は特に何もせず、サーベルラックはプラ板とプラ棒で作りなおし、スプリングパイプでとめました。

■腕部

上腕は一度半分に切り離して横に回転するようにします。ここはこのキットの唯一の弱

みでしたね。下腕はプラ板やポリバテで根気よく作り、手首もBジョイントを入れました。ダクトも、エポバテ等で、基部、ディテールと2回に分けて作ります。肘関節は外側からプラパイプを2つ重ねた物とプラ棒で。その中央のプラ棒は可動にするのですが、ゆるい時はポリキャップのランナーを削ってつめるなり、瞬着をたらし、ずっと動かしているなり、工夫して下さい。私は後者ですが、そうやっている姿ははっきり言って間抜け。中心に真鍮線を通して下腕との軸にします。ディテールは、可動範囲の邪魔になるのでパス。そのプラ棒やスプリングパイプを設定通りにつけます。手首は評判がいいのでそのまま。気になる人は親指の角度を変えればいいと思います。肩はこのA型の見せ場の一つです。前後はプラ板で左右対称に作ったものを片面とりで複製。ぎょっ、キャストがもろ水気を吸って泡だらけ。かどがとれてしまいました。僕みたい（ここで3秒ほどお休み下さい）。側面はガルスJのバーニアをプラ板で囲い、上も二枚重ねのプラ板で丁寧に。

■脚部

ももは前にプラ板で張り出し、膝は肘と同



5



6



7



8



9



10

■作品でのジェガンの役割は、新世代のMSとの比較用といったところで、劇中には3タイプ登場する(詳しくは80ページからの設定資料参照のこと)。作例では、このうち最もアップ・トゥ・テートされたAタイプを立体化した。もちろん元になったのは逆シャアシリーズのジェガンで、サイズは1/144のままになっている

■23前作の出淵裕氏デザインのジェガンを、模型的に言えば“ディテールの追加”によって画面に登場させているわけだが、かなりプロポーション等も変更されている

■4背面もディテールが多くなり、工作部分が意外に多い

■5流用パーツとプラ板、ポリバテによる自作となった頭部。また、胸のポリウレタンもかなり増しているのがわかるだろう

■6太股、腰回り、サーベルラックなどもキットをベースに大型化&ディテールアップしている

■7ほとんどスクラッチとなってしまったバックパック。しかし、ほとんどがプラ板の箱組みなので、さほど大作業にはならないだろう

■8Aタイプでの見せ場の一つの肩アーマー部。(ちなみに撮影時に前後逆に付けてしまった…ゴメン/柳澤君！)

■9左腕には2連グレネードラックの設定があり、プラ板等で再現した。また手首はBジョイントを使用してのマルチ可動とした

■10ここもAタイプでは見せ場の一つのふくらはぎのバーニア部。流用パーツ等を使用して作っている

■11銃はガンダムMk IIのものをベースにプラ板などで自作した



11

様に工作しています。このA型最大の難関はふくらはぎの大きさ。先に後ろのカバーをこれまた丁寧に貼り、その後外側のバーニアにモールドを付けプラ板で上と左右を囲ってからポリバテで。つま先、かかとにはプラ板をはさんで幅増しました。ジョイント部分は、プラ板や流用パーツで必然的に作り直します。丸いバーニアはドワッジの物に、プラパイプを加えたもの。この作業だけでも、ずっと立体感が出ると思います。

■バックパック他

可動する部分はキットの物をプラ板で大型化。後部のバーニアはサイコガンダム。本体は完全なスクラッチ。バーニアは脚部と同様で、基部にAFVの転輪をつけたもの。大きいのはキットの物に流用パーツです。

ビームライフルはグリップまわりはガンダムMk IIのもので、他はスクラッチ。センサーは頭部と同様に。楯は裏打ちしたのみです。1/100のキットがあればそれが似合うでしょうが…できれば大型化するべきだったでしょう。

全身の点モールドは穴を開け、塗装後にメタルコートで磨いたウェーブのRリベッツを

うめてあります。他にも細部には設定に合わせるように改造点が数多くありますが、主な改造点は以上でしょう。全体的にはとにかくバランスに気を使いましょう。スマートさが特徴のジェガンですからね。

■塗装・マーキング

ペールグリーンは、白□+デイトナグリーン□の説明書のまま。他は黒鉄色□です。この二色の組み合わせは仲々良いと思います。バーニアの内側も暗くしたのは、胸と唇(?)の赤が引き立つように。ちゃーみんぐですね(ここでも3秒)。また下地は一度きれいにしてから、サーフェーサー500を吹いて梨地にします。小スケールで地味な機体なので、不揃いな反射を防ぐためです。サーフェーサーが詰まってしまうような胸などは、塗料の濃度を上げて吹いています。デカールは、エアキット等の小さなものを、首、コクピット、つま先等、人間が接する機会が多そうな場所に集中して貼りました。機番等以外は、少し離れたらわからなくなる位のものが似合うと思います。

■おわり

このキットは素組みでも設定の印象が出せ

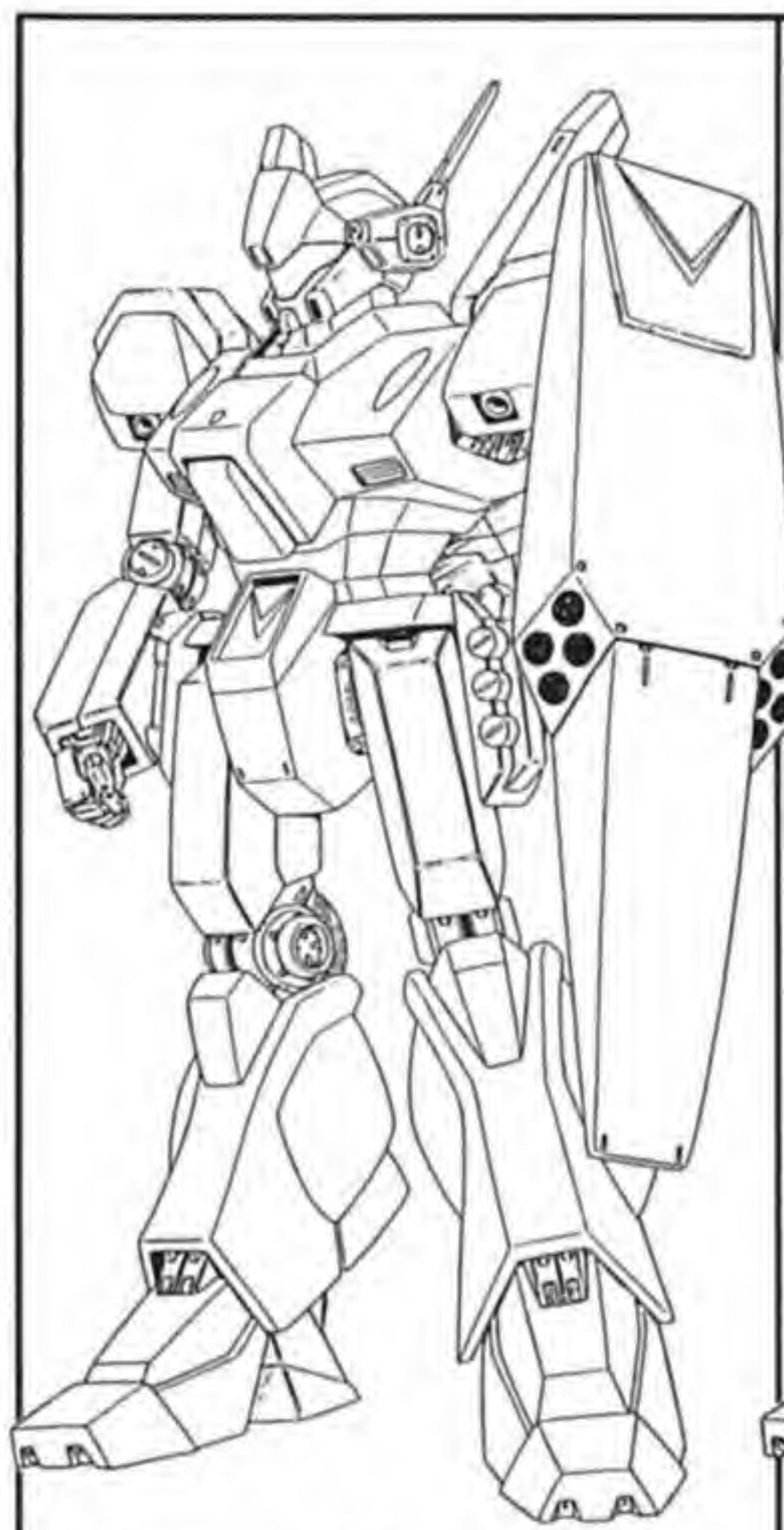
ますが、今回全く素組みとかけ離れたものを作っても、これまた設定の雰囲気が出せたと思います。最近、ショックだったのは(というか当然だったりして…)、Bクラブから改造用の出来のいいパーツが出た事。まあ、この記事も参考になればと思いますが、いっそのこと1/100でスクラッチしちゃえばよかったかな。

■文中の流用MSキット

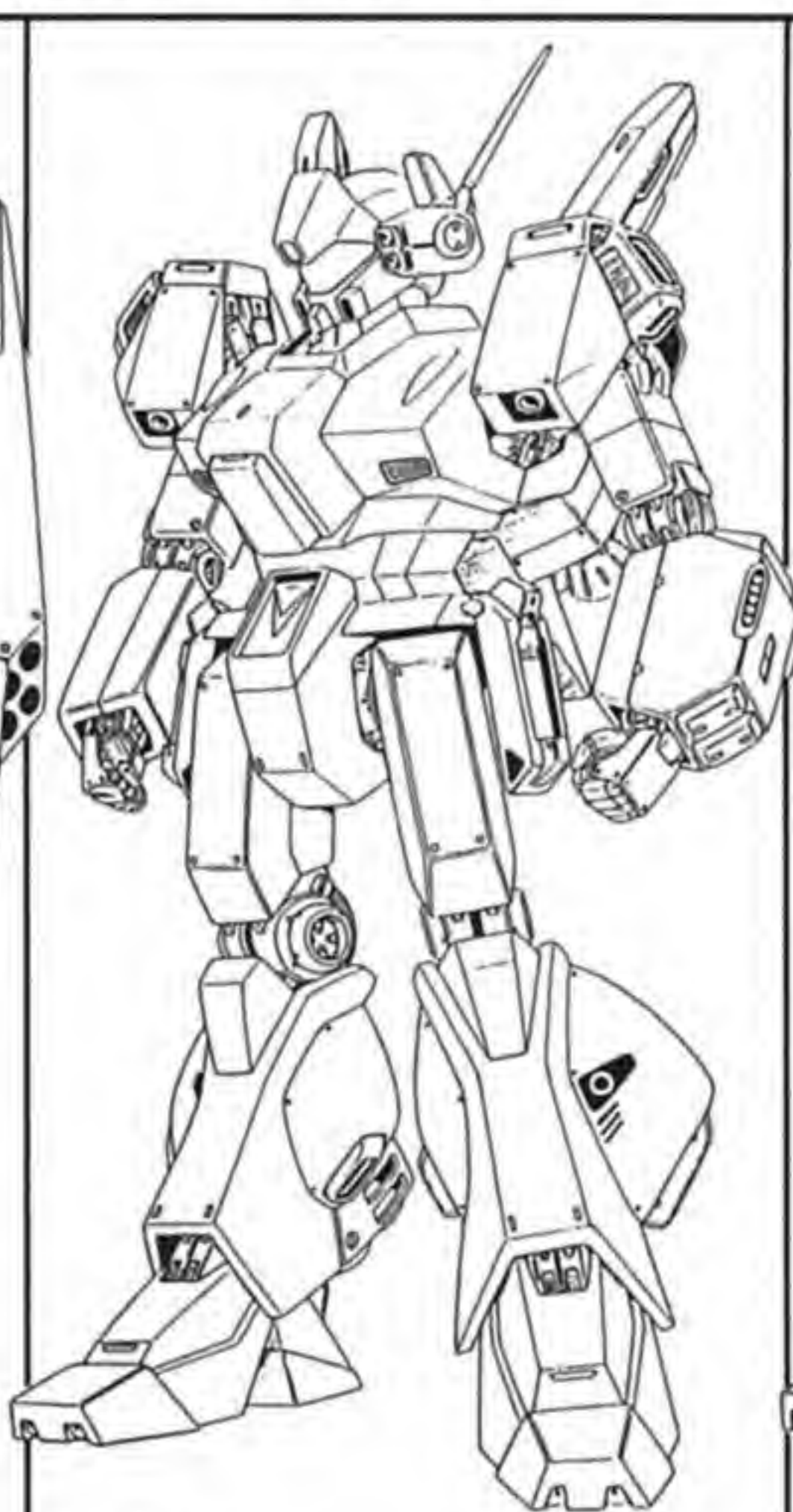
- 1) GMコマンド▶「ポケ戦」シリーズ、1/144スケール・500円
- 2) ネモ▶Zガンダムシリーズ、1/144スケール・500円
- 3) ガルスJ▶ZZガンダムシリーズ、1/144スケール・700円
- 4) ドワッジ▶ZZガンダムシリーズ、1/144スケール・700円
- 5) サイコガンダム▶Zガンダムシリーズ、1/300スケール・600円
- 6) ガンダムMk II▶Zガンダムシリーズ、1/144スケール・500円

ジェガン

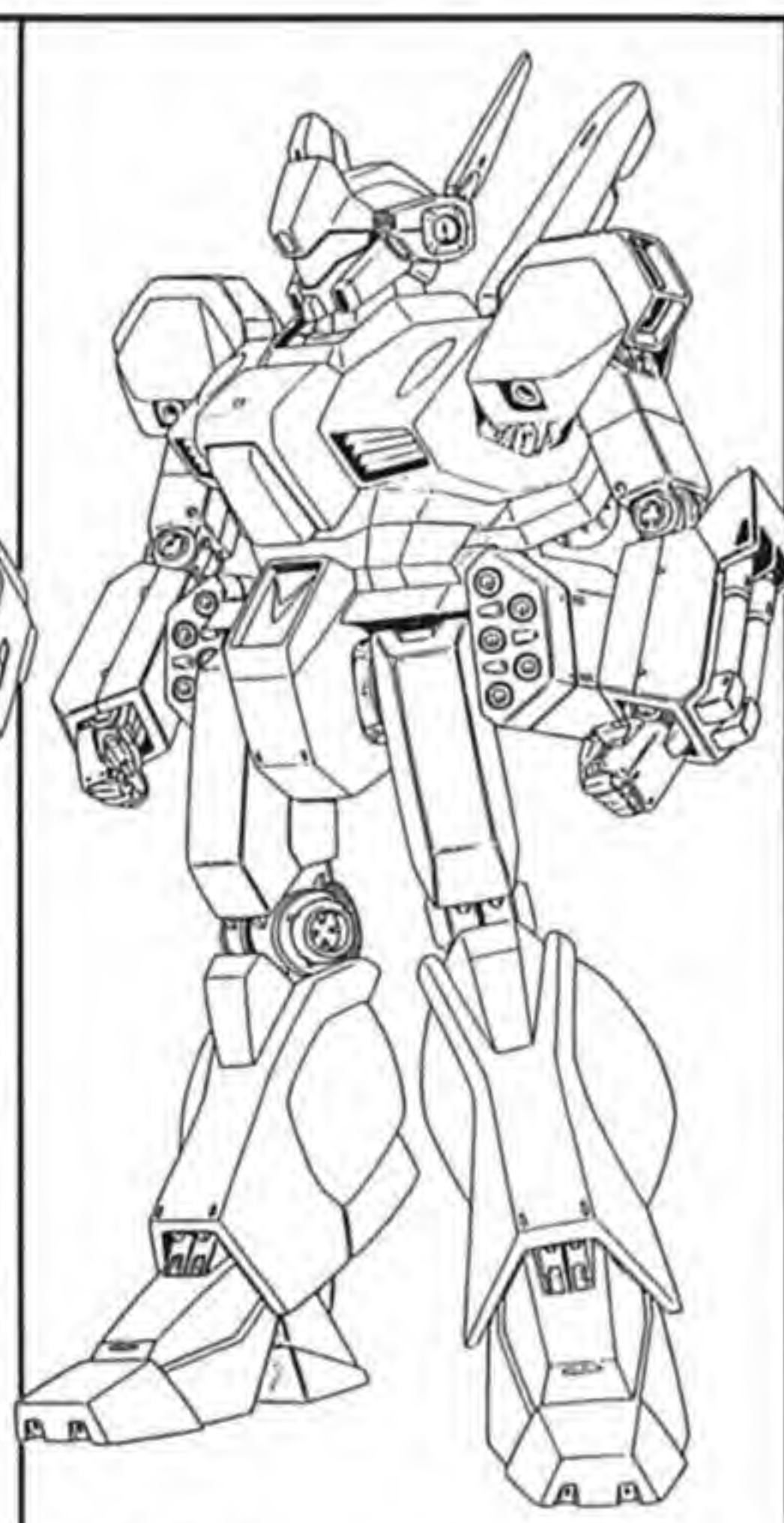
F91版のジェガンは思ったよりもディテールが増えている。キット改造の製作となるわけだが、製作記事でも紹介したように改修箇所も意外に多い。手早く作業するならば、Bクラブの改造キット（P.150で紹介）などをおすすめする。また、劇中ではここでお見せる設定よりかなりボリュームがある作画とされていたようだ



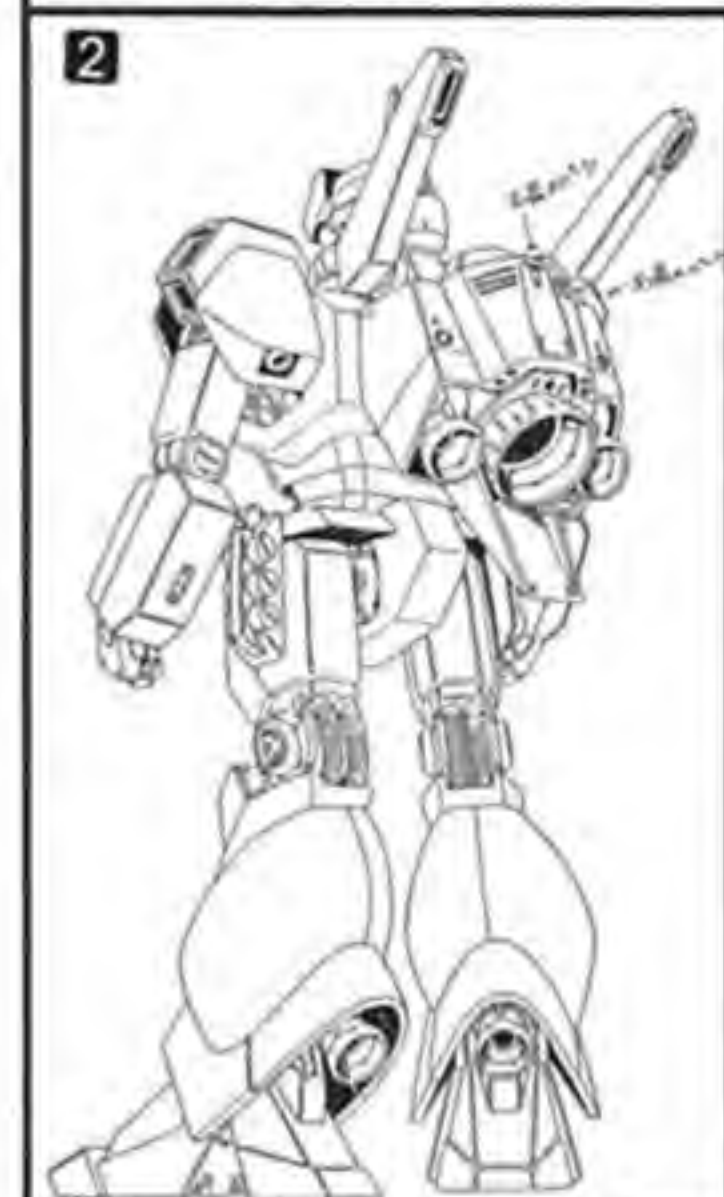
1: NORMAL TYPE



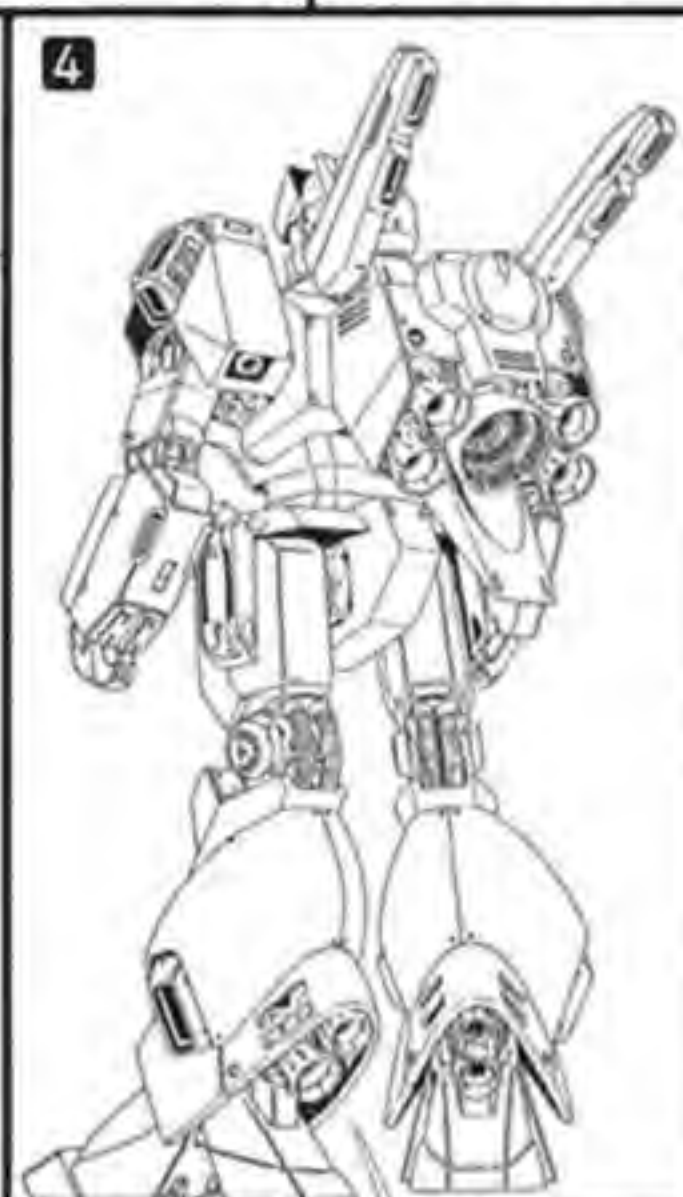
3: A-TYPE



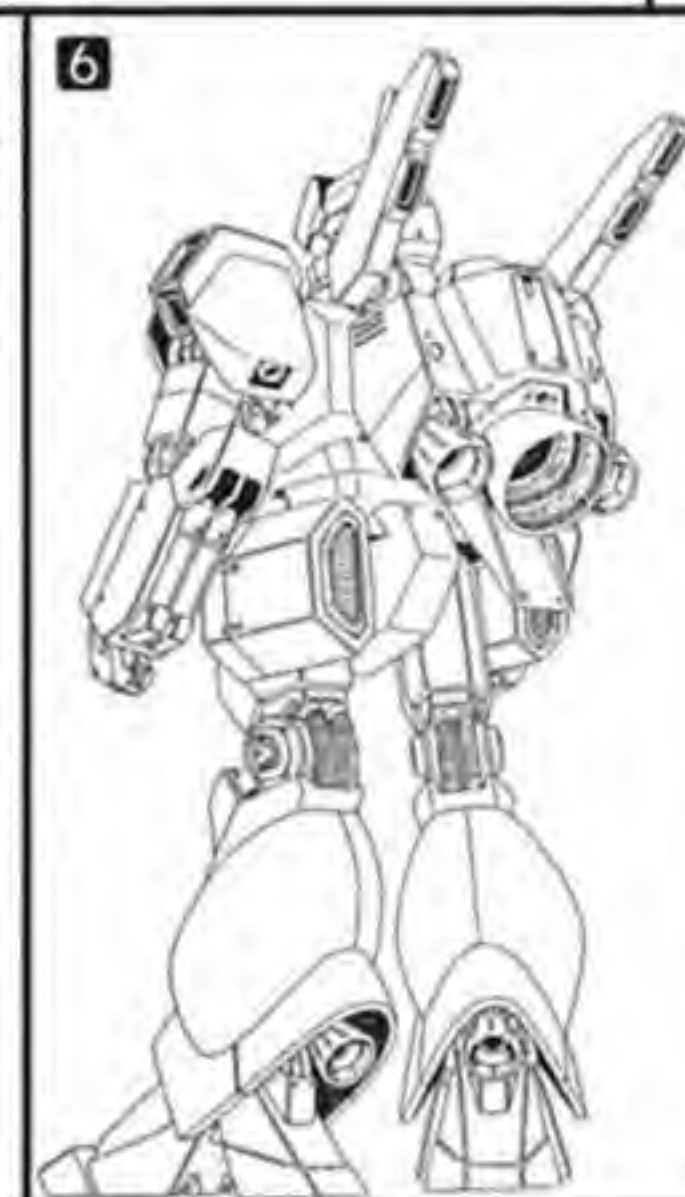
5: B-TYPE



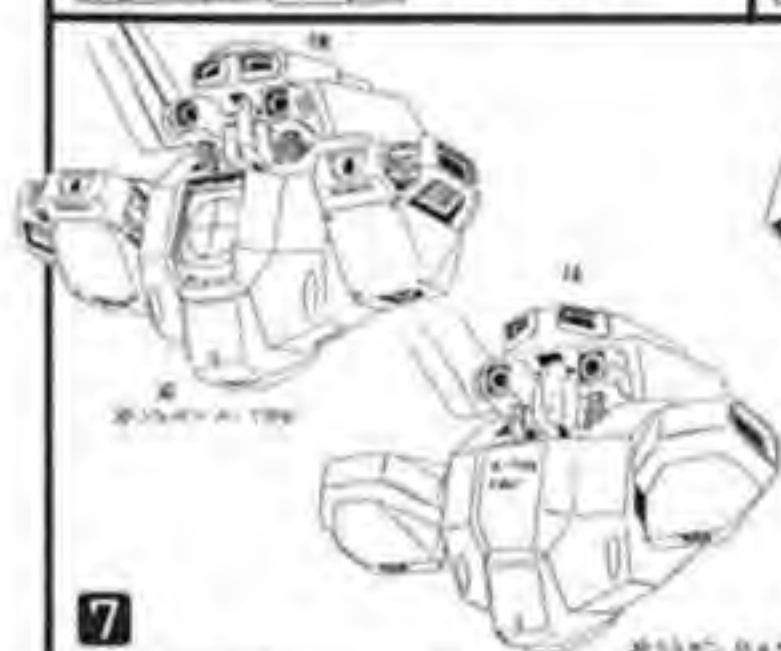
2



4



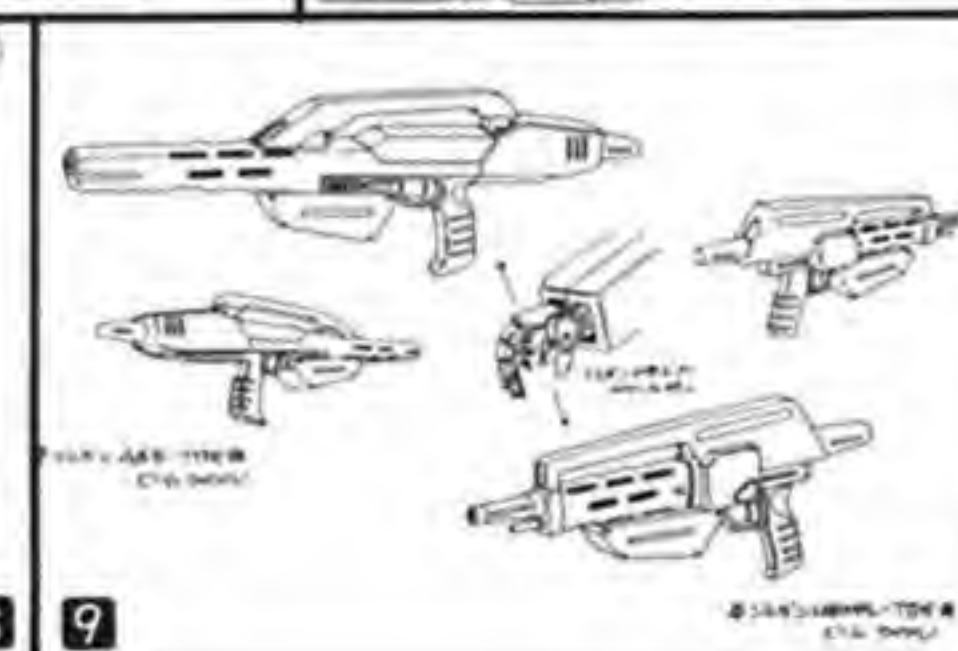
6



7



8



9

- 1 RGM-89J(ノーマルタイプ)ほぼ前作と同じラインのノーマルタイプ。若干のマイナーチェンジとでもいったところだろうが。ただ、頭身が少し違っているようだ(しいて言うならば、頭が大きい…)
- 2 ノーマルタイプの背面。かなり直線的にイメージが新されているのに注目したい。手持ちのキット改造なら、このタイプが一番楽かな…
- 3 RGM-89R(Aタイプ)柳澤氏が製作したタイプがこれ。大幅にディテールが追加されており、見た目よりもずっと変更点が多い
- 4 Aタイプの背面。バックパック、ふくらはぎ周りなど、自作しなければならないパーツが多い
- 5 RGM-89M(Bタイプ)どちらかと言うとノーマルに5連口ケットパックを追加した…といった感じで、後方支援タイプらしい
- 6 Bタイプ背面。やはりバックパックなどにディテールが増えており、意外に作業は手こずるかも
- 7 上から見た、それぞれのタイプの上半身。Aタイプは肩周りが大幅に違うので、ここも腕の見せどころ
- 8 これは物語の冒頭でアナン・ゲーに“キック”をくらって頭部が破壊されるシーンがあり、それ用の設定(誰か作ってる!?)
- 9 ビームライフルは新しく、A・Bタイプ用の長い物が設定された

小さくても遊べるキットNo.1

[ガンタンク]

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説／初沢正博

[カラーページP.42~43]



1



2



3



4



5



6

■ガンタンク/キット点検

映画公開が終わって早くも4ヶ月くらい過ぎましたが、ようやくビデオ（しかもノーカット版）もリリースされることになり、もう一度じっくり見てやろうか、などと思っています。さてF91に登場するガンタンクですが、脚にキャタピラという個人的に最も好きなコーディネートでデザインで1目で気に入ってしまいました。最近だとこのパターンは「やっと見られてよかったわ♡」のマツモト14号とかソルドーダー等、割と多いので個人的にはうれしい状況ですね。（思えばガンヘッドもアーリーデザインではキャタピラ式だったのに……）

キットの完成度としてはシリーズでもベスト3に入るものだと思います。4色の成型色で、組んでシール貼るだけでも充分作った気

になっちゃうくらいよく出来ています。その辺を頭に入れた上での製作となっていますので、小改造とでもいったところですかね。

では順に説明してゆきたいと思います。

■頭部

マスク部分を切り離し、ポリバテから削り出した顔を入れると言う毎度おなじみの改造です。この際に両ほほにある細かいスリット（フィン状）を併せて再現してやります。小さいのでスジ彫りだけでもいいかもしれませんが。後は後頭部のダクトが凸モールドになっているので削り落してプラ板で作ったフィンを入れてやりました。

■胴体

大した事はしてません。大砲の可動部をポリランナーに変え、背中のキャタピラのCPを一度剥いてプラ板を被せた位の物です。

■腕部

ここが割と曲者でキットは上下の肘関節の曲がる方向が違うので何だろうと思ったのですが、良く見ると腕を真っ直ぐにするとミサイルポッドが肩に当たってしまうので、それを緩和する為の処理の様です。しかし、やはり見ていて落ち着かないので変更します。まず肘のPCをギリギリまで削り、プラ板で囲ってしまい設定と同じ形に削り出してやります。この時点で下腕の方の関節は殺してしまいます。次に下腕部を肘のラインで分割して、肘の切り欠き部を正面に向けてやり、その際に切り欠き部を（腕が外側に行く様に）1ミリ外側にずらしてやります。上へ戻って肩アーマーの上腕の可動軸も切断し、1ミリ外側にずらしてやります（これでなんとかミサイルポッドが付けられる）。上腕部は設定にあるライ

- 1▶3 MS形態のガンタンク。こうなればはつきり言って「ガンキャン
ン」。作例ではキットのプロポーションを変更せず、細部の改造による
ディテールアップを中心におこなった。またキャタピラ部（脚部の）
は図のような工作でカカとガキちゃんと接地するようにした
- 4▶6 戦車形態のガンタンク。基本となる変形プロセスはキットのまま
にしている
- 7 頭部はマスクの部分をキットから一度くり抜き、ポリバテで修正した
ものを取り付けた
- 8 関節は設定画にあるラインで一つ増やし、肘関節もキットとは別のも
のにしている（図参照）
- 9 戦車形態時の手はキットのものを利用して指を延長。ただし、作例で
は上腕部ごと交換するようにした（図参照）
- 10 主砲はパイプをスプリングパイプにした以外は特に手を加えていない
- 11 つま先の足裏は自作し、キャスト化したものを使用した
- 12 キャタピラは1/72のM60を利用したが、やはり設定に近いものにした
いところだ



7



8



10



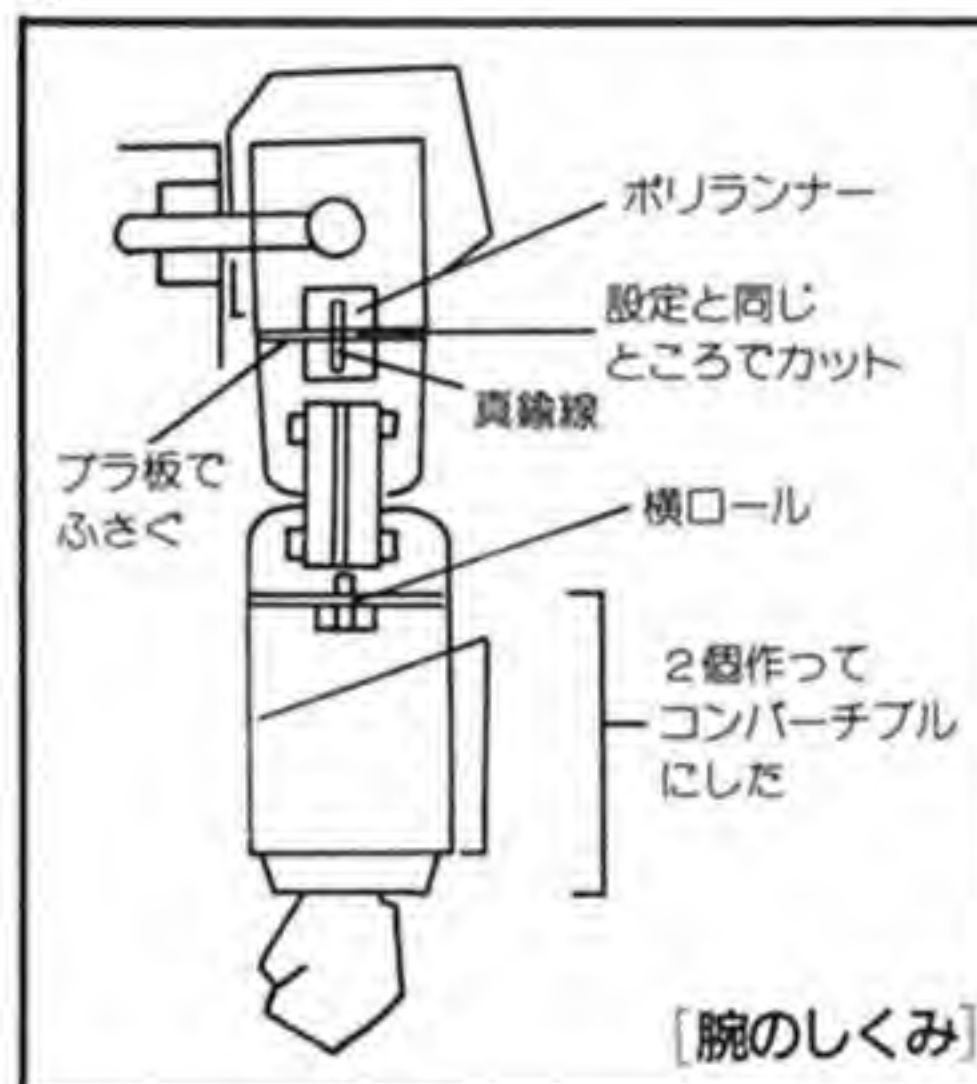
9



11

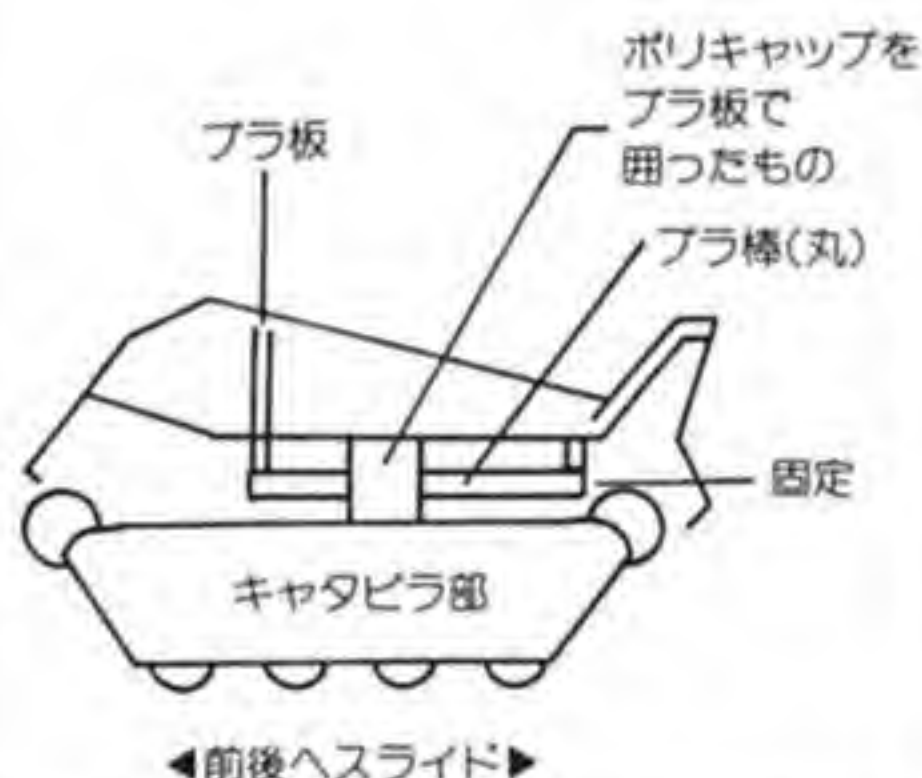


12



〔腕のしくみ〕

〔キャタピラ部のスライド機構〕



◀前後へスライド▶

ンで切断し、ポリランナーで回転する様にしました。次に戦車型の手首は少々情けないので（と言うより手首はもっと奥へ入れたい）キットの指に2ミリ丸棒を削って1.5ミリ位にした物をつぎ足し、先端を開口してやりました。（真鍮パイプがあれば楽勝なのですが、僕の住んでいる大宮市と言うド田舎にはそんな物はありませんでした）次に先程切断した下腕部の下半分を内側の突起物を削り取って戦車型の手首を入れてしまい、変形時には腕ごと交換してやります（キットが2つ必要ですが）。人型の時の手首はキットのものをキャストに置換し、親指周りを削り出すと言う少々セコい方法で処理してしまいました。

■脚部

膝関節が丸々ポリパーツなのでキャストに置換し（モールドが外側にしか無いので）、2

個1にしてポリランナーを通して可動させてやりました。足首はキットの爪先をキャストに置換した後に足裏のモールドを彫り、複製して左右に付けてやりました（欲しい人いますか？）脚内部は図を参照のこと。

キャタピラが踵の役をしているのでこの様な改造をしてみました。キャタピラは某誌の猿マネで1/72のM60より、流用、湾岸戦争の影響か何か知りませんがキットが仲々見つからなくて困りました（店の人に聞いたらやっぱりこのシリーズ売れてたそうです）。

■塗装

基本となる白はホワイト[316]に青[5]を1滴落とした物（結構色味が変わる）。青はコバルトブルー[80]にブルー[328]を混ぜた後に、グレー[311]とレッド[327]を少々入れて色味を整えます。その他グレー部はグレー[311]、

赤はレッド[327]をそのまま使用しています。仕上げにスミ入れをして完成となります。ただしキット付属のデカールは使用していません（何せテストショットで作ったものですから）。

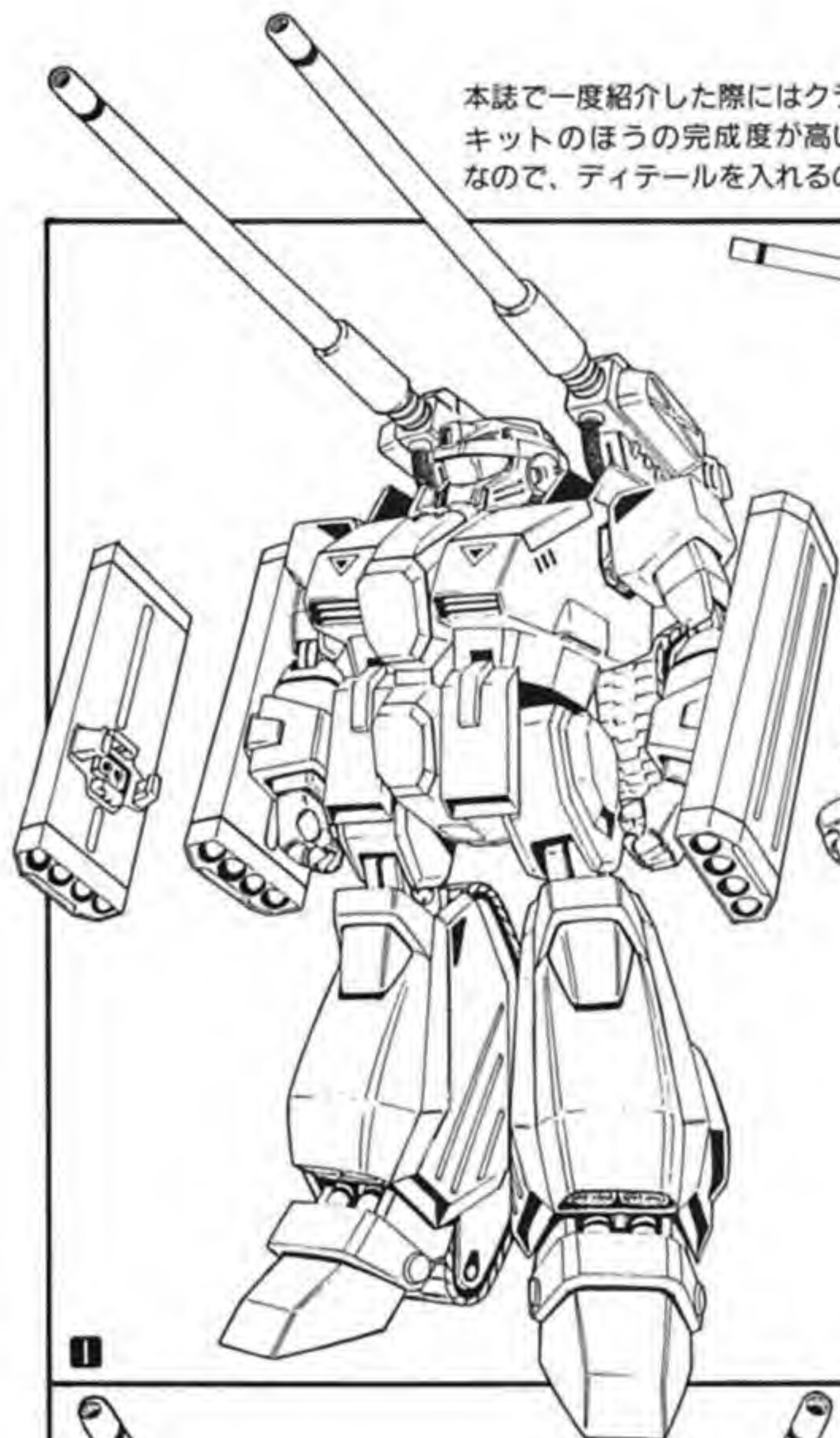
■変形させて遊ぼう

前回の記事では触れませんでした、このキットの場合は完成後が本当の勝負かもしれません（何のこっちゃ！）。やっぱり変形させて楽しまなくては。ここで効力を発揮するのが今回の脚部で行なったキャタピラ部のスライド機構。写真のようにMS形態時の接地性は良くなります。

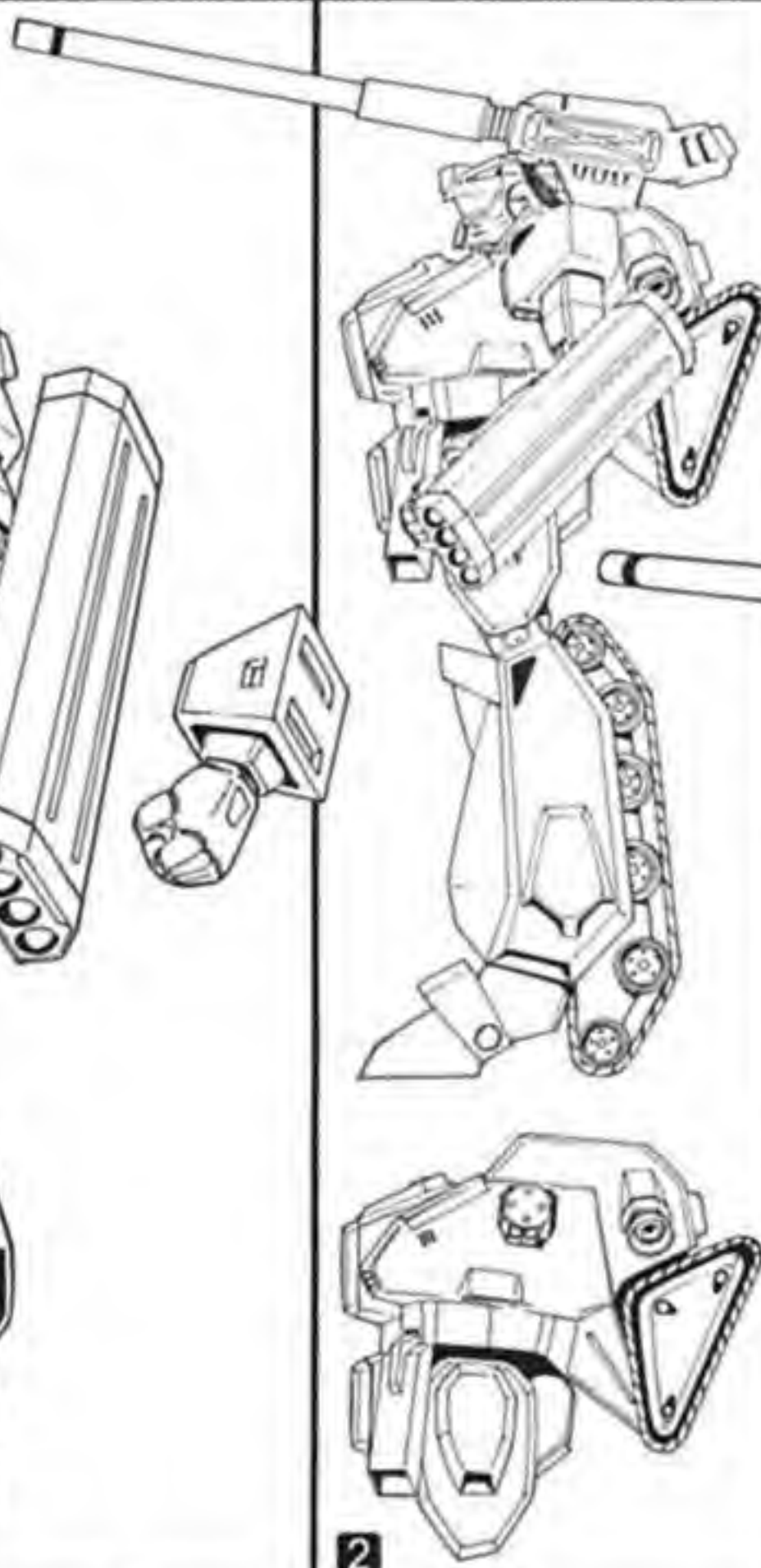
あとは色味を淡くしてみても面白いかと思います。そういえばこの別冊ではクラッシュモデルも登場しているそうです。楽しみ！

モデラーのための設定資料集Ⅵ ガンタンク

本誌で一度紹介した際にはクラッシュモデルのほうはまさか、やるとは思っていなかった人も多かっただろう。キットのほうの完成度が高いのはこの設定と比較してみればよくわかる。シリーズ中でも最も小さいキットなので、ディテールを入れるのはたいへんかもしれないが、ミニAFV感覚で仕上げてみてもいいかも。

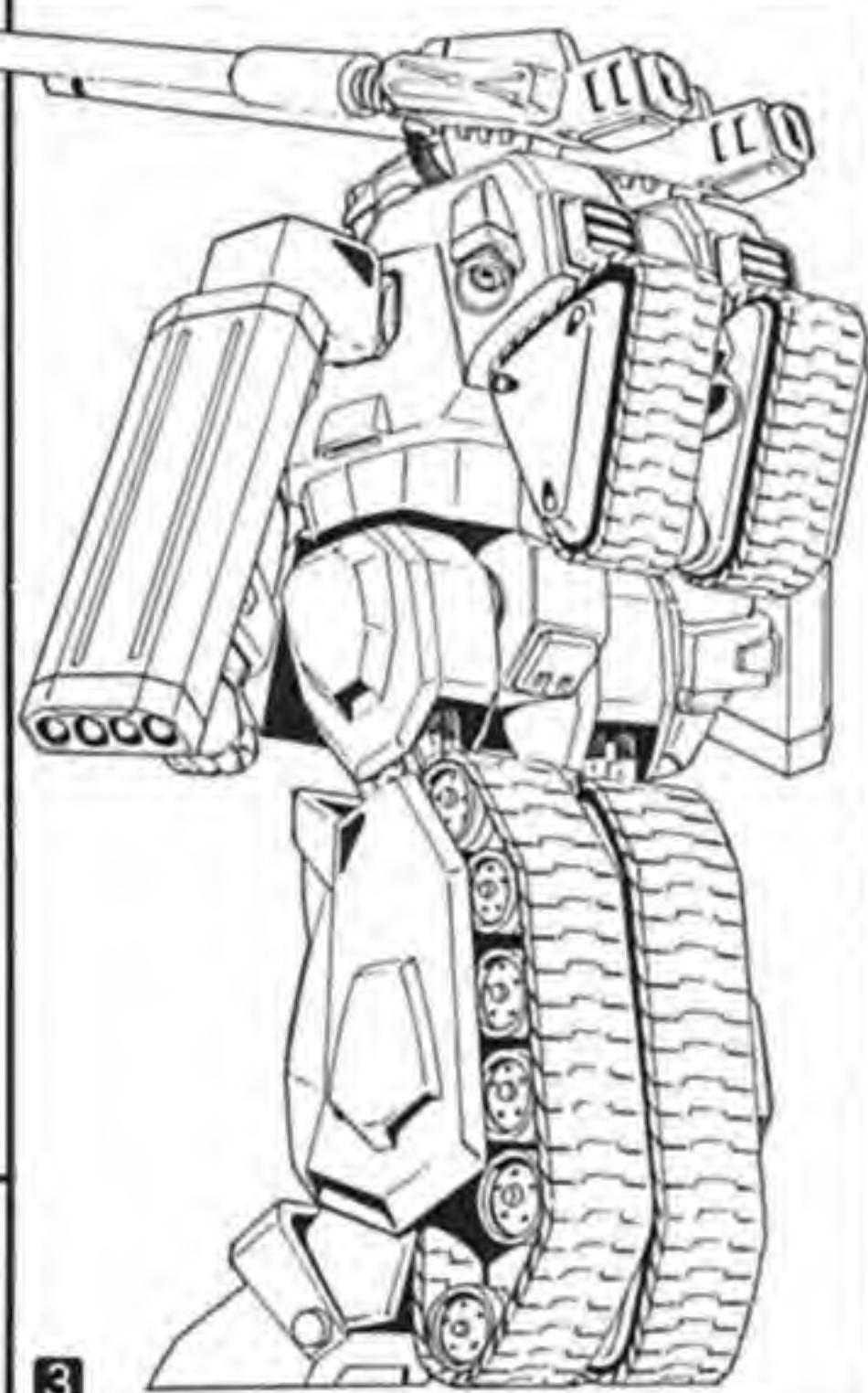


1

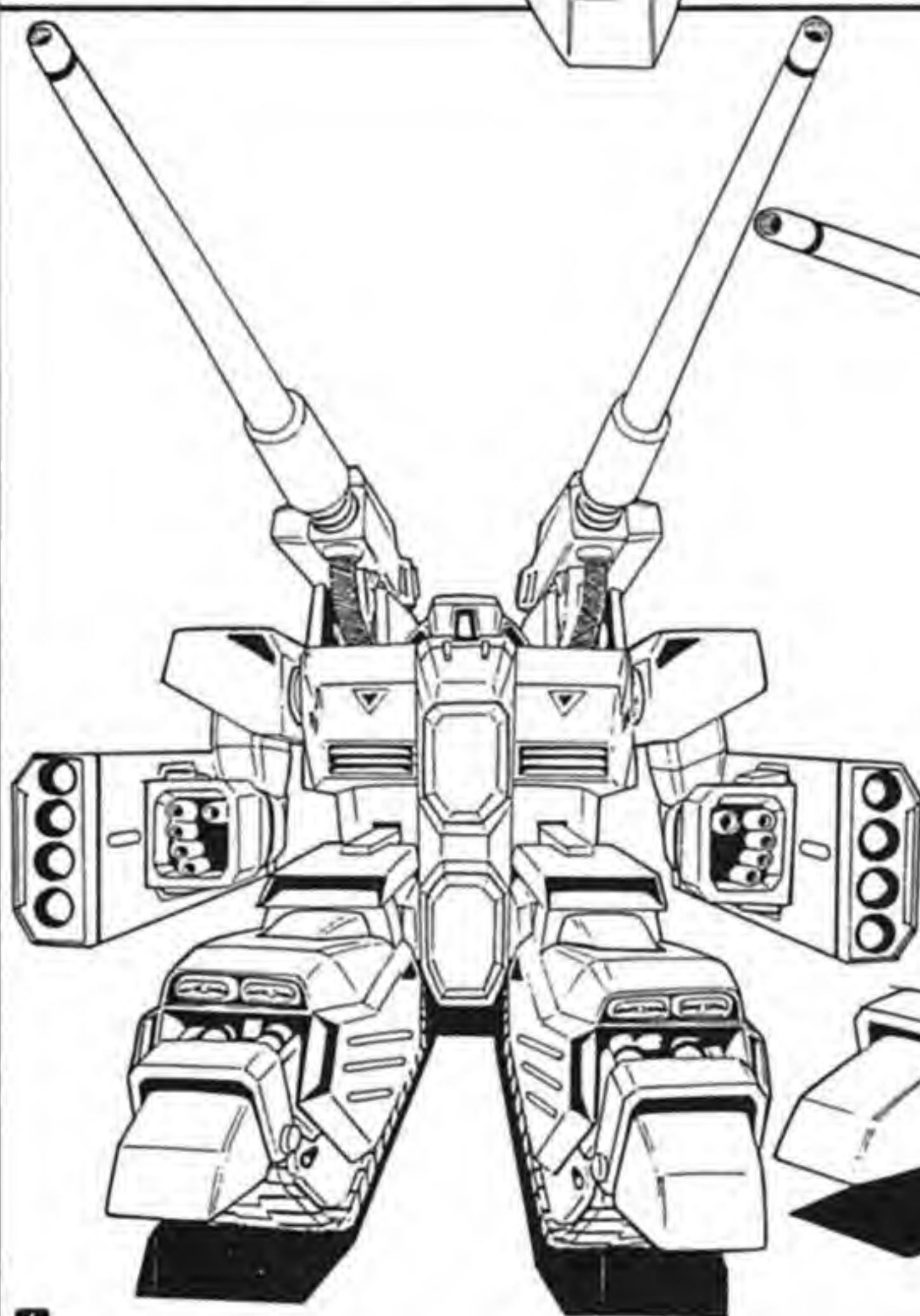


2

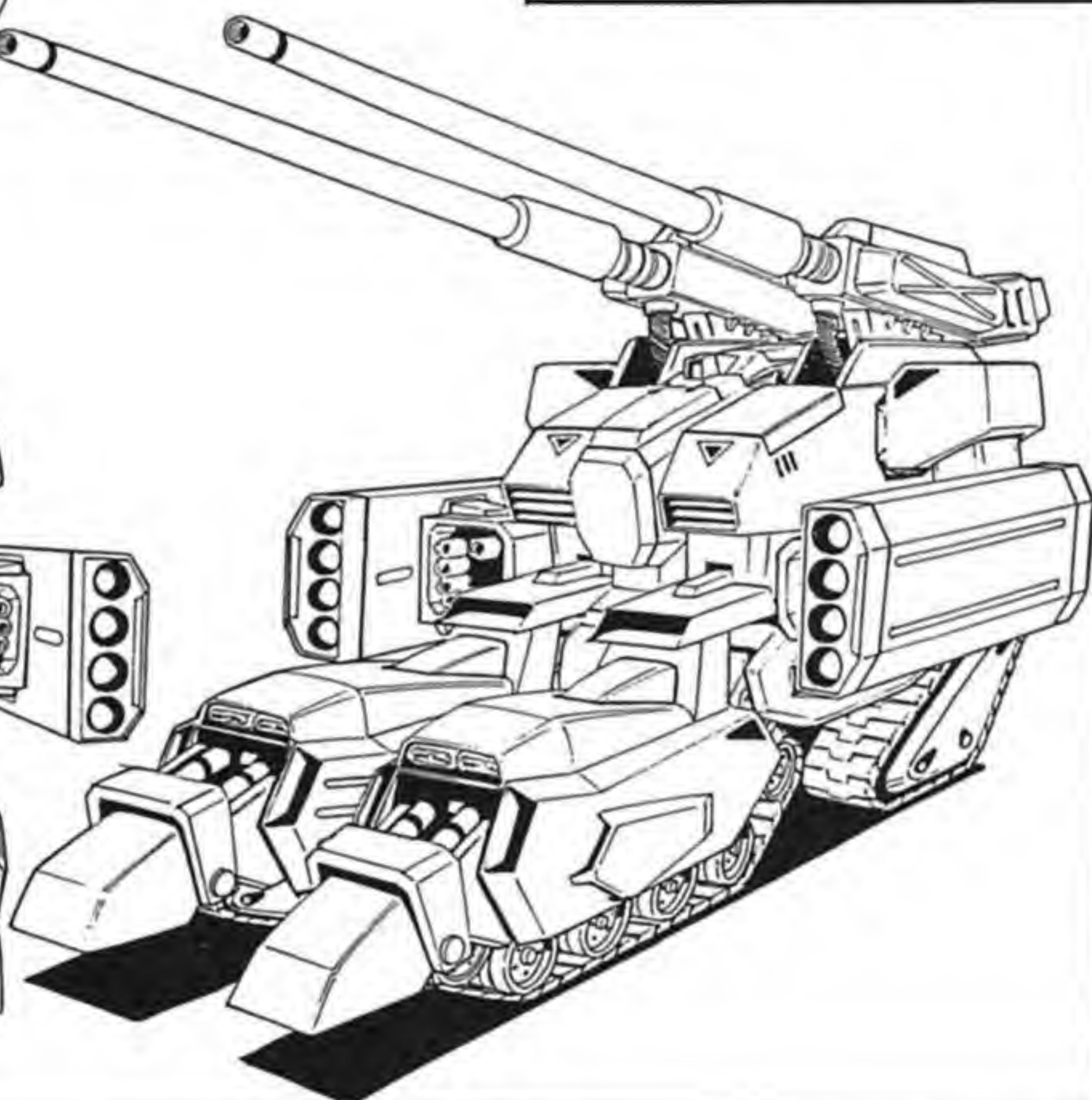
- ①キットは、このドッシリした感じを良く再現しているようだ。4連ミサイルランチャーのラッチ部分などもよくわかる
- ②真横から見たガンタンク。主砲が意外に長いのに気がつく。それにしても上半身のボリュームがすごい
- ③MS形態の背面。わきの下のノズルも再現してやろう
- ④戦車形態。キットではこの辺はちゃんと再現してくれているのが、ありがたい

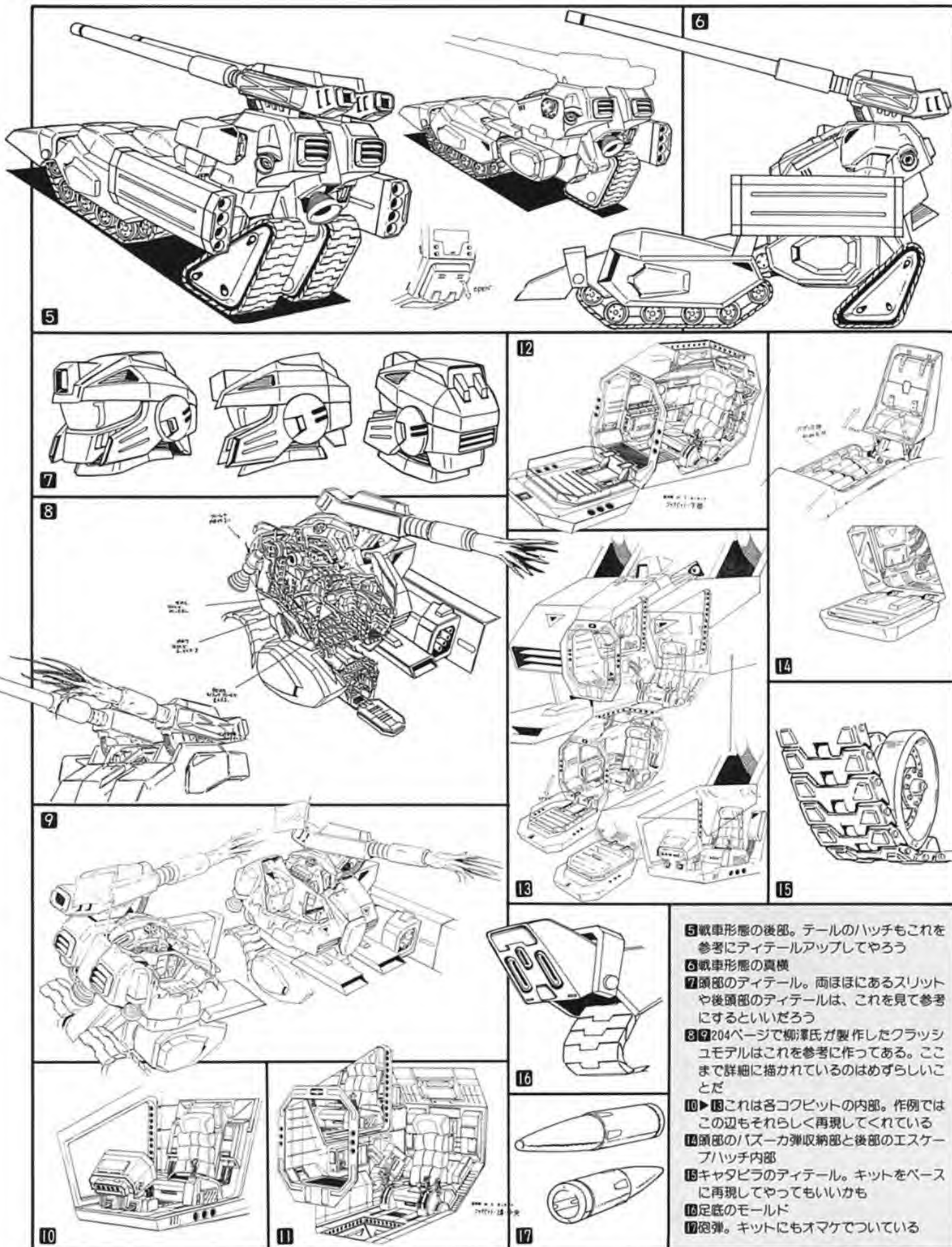


3



4





FRONTIER WAR
U.C.0123
DIORAMA PHOTO STORY:2



ロナ家へ里帰りしたセシリー＝フェアチャイルドは、もう一人の自分、ベラ＝ロナとなりコスモ・バビロニアの女王となる決意をする。だが心の奥にはフロンティアⅣの人達、そしてシーブック達への想いが……

【女王、ベラ＝ロナ】

QUEEN,
BERAH RONA



SYMBOL OF CROSSBONE VANGUARD

【クロブ・ボーン・バンガードのシンボル】

フロンティアⅣを手中に収め、突にフロンティア・サイド全域の制圧、そして最終目標は地球と次々に侵攻作戦を展開するC・V軍はベラ・ロサ駆るヒキナ・キナをシンボルとして士気を高めた。だが、そんなベラに対して嫉妬する者もいた

FRONTIER WAR U.C.0123

DIORAMA PHOTO STORY:2







TREACHERY...

and TRAGIC LOVE

【裏切り…そして悲恋】

ベラ＝ロナへの嫉妬からか、クロスボーン・バンガード軍のアンナマリ
ー＝ブルーシュが仲間を裏切り、連邦側へ投降してきた。連邦カラーに
塗り替えられた彼女の機体は、シーブック達のF91とともに再び戦場へ。
そして、かつて愛した男、ザビーネの乗る黒いMSと対決する。やがて
黄色く塗られた機体はコロニーの中で消えていった……



RIVAL!?

【好敵手!?!】

フロンティアIでの戦闘はますます激しくなるばかりだった。本格的に参戦したセシリーとシーブックは、互いに敵同志として出会う。

「その息づかいシーブックでしょ?」
「その白いMSを……、どうしてさ」
二人はお互いが戦うべきでないことを知っていた。そして、ペラは再びセシリーとしてシーブック達の元へ戻るのだった……

FRONTIER WAR
U.C.0123
DIORAMA PHOTO STORY:2








IRON MASK

【鉄仮面】

鉄仮面ことカロッソ＝ロナは義父マイツァーにも隠し、水面下で進めていた作戦があった。コスモ・バビロニア計画が表向きのプロパガンダならば、鉄仮面が実行しようとするのは“人間”そのものの抹殺なのだ。「誰の良心も痛めることがない、いい作戦…機械による無作為の粛清……」遂にバグによる大量殺戮が始まった。シーブックはセシリーと協力してこれをはばんだが、まだ鉄仮面には切り札があった



セシリーの裏切り、そして作戦の妨害を受けた鉄仮面は、自ら巨大モビル・アーマー「ラフレスシア」に乗り、最後の決戦を挑んできた。セシリーが倒され、後がないシーブック。だが彼のニュータイプとしての資質とF91のパワーがシンクロした時、その姿は光をはなち鉄仮面とラフレスシアをまどわせた。そして、残像を追ってラフレスシアのデシタクラードが鉄仮面のコクピットを突きさす。戦いは終わった……

【ラフレスシア】

LAFRESSIA

FRONTIER WAR U.C.0123

DIORAMA PHOTO STORY:2





抱き合うセシリーとシーブックの二人。
今、ひとつの物語が終ろうとしている……
しかし、これこそ新たな物語の始まりだったのだ。
クロスボーン・バンガードと
地球連邦の戦いも、始まったばかり……

THIS IS ONLY THE BEGINING

FRONTIER WAR U.C.0123

DIORAMA PHOTO STORY:2



DEN'AN-ZON

CROSSBONE VANGUARD COMBAT MOBILE SUIT XM-01 [BLACK VANGUARD USE]

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Kazushi Kobayashi



OFFICIAL CODE : XM-01

Height(meters)/14.0 ■ Weight(tons)/7.9(dry), 17.4(combat)

Armor Material/Compound high-ceramics with titan alloy

Generator(kW)/3.880 ■ Thruster(kg)/17.310 × 2, 8.950 × 2, 4.460 × 2 ■ Apogee-motor/84

Armament/Shot runther × 1, Heavy machine-gun × 2, Dual beam gun × 1, Beam shield × 1, Beam Saber × 1

宇宙暦0123年、すでにクロスボーン・バンガード軍は連邦軍をはるかに上回る、小型高性能のMSの量産化を実現していた。連邦側は宇宙暦0093年のネオ・ジオン戦役以来、これといった紛争もなく、平和な日々を送っていた。そのため、MSの開発に関しても消極的で、宇宙暦0111年にF90などの新機種が登場するまでは、相変らず“旧型”MSだけで済ませていた。

一方、クロスボーン・バンガードは単なるMSの小型化にとどまることなく、MSの運用面に関しても、根本的な改革を行っていた。

ようするに、機体の性能を見て戦略にあてはめるのではなく、戦略に対応した機体性能を設定していたのだった。これらの事が可能だったのはCVが国家としてではなく、組織としての形態を持っていたことにあった。国家であれば、MS一つを開発するにしても、それらを生産する設備などはなんらかの形で拘束される。その顕著な例が連邦軍だろう。その点CVはMSに関して、考えるすべての条件を想定し、部品の一つにしても一切の妥協をしなかったのである。

デナン・ゾン、そのノウハウのすべてを投入した1号機であり、今までにない高性能を得たのである。

まさに次世代MSの礎となったことには違いない。

作例はプロポーションの全面改修を含めた大改造版。画面で見る限りは設定画よりも細身に見えるため、この事を念頭におき、さらに作り手の好みも含めて製作した。仕上げはブラック・バンガード仕様にするため黒をベースにした光沢としている(▶製作記事はP.151~153)



2



3

①小林氏の作例では、設定画にあまりこだわらず、立体にした時のカッコ良さみたいな物を追求してもらった。結果は少々旋破りかもしれないが、スマートで、スパルタンなプロポーションを持つ機体へと変化した

②脚部の長さや頭を小さくしたことで、上半身のポリユウムをさらに強調した形となっている

③④各関節はキットのままで可動範囲が狭い(特にひざ)ので、すべて改造し、二重関節としている。これによってかなりのポーズが付けられるようになった

⑤最も今回の作例に変更があった頭部。もちろん、キットは設定に忠実なので問題はないのだが、やはり最近の流れから考えるとちょっと大きい。また、劇中でのMSは意外に頭を小さく描き直していることから、それらを参考に新造した

⑥⑦ストレートに組んだものと比較してみた。見てわかるように、胴体、肩アーモアなどの大きさに変化がないことがわかるだろう



4



5



6



7

DEN'AN-ZON

CROSSBONE VANGUARD COMBAT MOBILE SUIT XM-01

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Manadu Kimura



デナン・ソンの2作目は、比較的、その気になれば(?)誰にでも出来る作例として、細部を中心にディテールアップをおこなった。また、可動部はBジョイントを多用して、可動範囲を広げるようにした。(▶製作記事P.154~155)



1



2



3



4

- ①作例では太股部を延長した他、腰アーモ一部の延長などによってプロポーションを若干修正している
- ②バックパック、リアアーモは自作している。これによって太股の延長分とのバランスをとっている
- ③Bジョイントの多用によって、特に腕の動きはスムーズになった
- ④頭部は左右上部を若干削って使用している。ただし基部はBジョイントになっている。また、パイプ類はスプリングパイプ、ガラスチューブに換えてある



1



2



3



4

- ①作例は見てのとおり、基本的なプロポーションには手を加えていないが、肩をハの字にした。また、足首のジョイント部を延長することによって、足を長く見せている
- ②背部はバックパックのノズル、パイプなどに手を加えている
- ③ビームシールド発生器はディテールアップを要する箇所だろう。作例も改修している
- ④胴体は肩がハの字になっているのがわかるだろう。頭部は他の2つの作例同様に基部をBジョイントにしている

DEN'AN-ZON

CROSSBONE VANGUARD COMBAT MOBILE SUIT XM-01

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Shunya Yamashita

さて、テナン・ゾン3作目は、初心者向けのお手軽ディテールアップ。というよりは少くともこれくらいはやってみようといった感じに仕上げてみた。

(▶製作記事はP.156~157)



DEN'AN-ZON

CROSSBONE VANGUARD COMBAT MOBILE SUIT XM-01

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Masahiro Hatsuzawa

デナン・ゾン4作目は、大河原氏のオリジナル・マーキングをベースに、銀タイプの塗装で仕上げています。この塗装方法に関しては今回の表紙用モデルのF91でも行なわれているので併せて見てもらいたいだろう。基本的な工作はプロポーションの改修は行なわず細部のディテールアップのみに止めている(▶製作記事はP.158~159)

- ❶ 今回の作例の最大のポイントは塗装。通常のシルバー塗装ではなく、市販されているマニキュアのパールカラーを使用している点に注目したいところだ
- ❷ 両腕、腰のパーニア等、ちょっとした改造でかなり良くなるので、ぜひ塗装とともにチャレンジしてみしてほしい
- ❸ マーキングに関しては、キット付属のデカールを使用した
- ❹ プロポーションはキットのままにしているが、充分なはずである
- ❺ 胴体のハッチ部を別パーツにすることで、より立体感が出た。また、塗り分けも楽になった
- ❻ ノーマル塗装との比較。ずいぶんと雰囲気が変わったのがわかる(あとは赤かな…)



2



4



3



5



6

OFFICIAL CODE : XM-02

Height(meters)/13.9 ■ Weight(tons)/7.1(dry), 19.2(combat)

Armor Material/Compound high-ceramics with Titan alloy

Generator(kW)/4.020

Thruster(kg)/17.790×2, 8.700×2, 11.030×2, 1.340×4

Apogee-motor/76

Armament/Beam rifle×1, Beam gun×1

Beam shield×1, Beam saber×1

Triple grerade rack×1



1



2

DEN'AN-GEI

CROSSBONE VANGUARD COMBAT MOBILE SUIT XM-02

1:100 scale Full scratchbuild

Modeling by Kazushi Kobayashi

デナン・ゾンの制式採用ののち、すぐさまクロスボーンバングードは、続けて各戦術に合ったMSの開発に入った。デナン・ゾンの汎用性の高さをさらに一歩進め、尚かつ火力をアップして完成したのが、デナン・ゲーである。

ビームライフルの導入や、ビームシールドの改良。さらに火力アップのために肩アーマーにグレネードなどを設けた、本格的な攻撃用MSとしてデナン・ゾンに続いて大量生産された。

デナンシリーズはその性能の高さから一般兵だけではなく、士官クラスでも多く使われている（ザビーネ・シャルの黒いデナン・ゲーが有名である）。

作例はキット化の予定のないデナン・ゲーをフルスクラッチビルドで完成させたもの。

基本工作はプラ板、ポリバテを使ったオーソドックスな手法で作られている。また、作り手の好みで、100ページでお見せしたデナン・ゾンと同じように設定とは違ったプロポーションで仕上げた。

（製作記事はP.162～163）



3

1▶3設定と比較して作者の好みであるシャープで細み…の感じが盛込まれている。特に胸のラインなどに注目してほしい。なお頭部は以前に作ったデナン・ソンのものをベースに作っている。

4▶6各関節はBジョイントやポリキャップによってすべて可動する

7以前に作ったブラック・パンガード仕様のデナン・ソンと並べてみた。ちょっとカッコ良さすぎるかな(?)



5

6

7

OFFICIAL CODE : XM-03

Height(meters)/13.2 ■ Weight(tons)/6.8(dry), 16.7(combat)

Armor Material/Compound high-ceramics with Titan alloy

Generator(kW)/3.090 ■ Thruster(kg)/22.540 × 2 ■ Apogee-motor/66

Armament/Shot runther × 1, Heavy machine-gun × 4, Beam spray-gun × 1

Four shot claw × 1(1), Beam saber × 1, Triple grenade rack × 1



EBIRHU-S

CROSSBONE VANGUARD

SCOUTING MOBILE SUIT XM-03

1:100 scale Full scratchbuild

Modeling by Shiro Fujisaki

エビル・Sは偵察用モビルスーツとして開発された機体で、右肩の偵察ポッドを射出して、敵の情報を収集する。単独でも偵察行動はとれるが、通常はダギ・イルスとコンビを組んで斥候として行動することが多い。

また、他のMSと違い、センサー、電装機器を守るためにビームシールドは使用せず、実体シールドを装備している。武装はショットランサーの他、ビームスプレーガン、ショットクローなど多種に渡って装備しており完全な単独行動も可能となっている。

作例は、キット化が予定されていない、エビル・Sをフルスクラッチにて立体化したもので、設定を重視しての製作となっている。よってなるべく、プロポーションやディテールの独自の変更はさけることにした。

全体はほとんどが、ポリバテ、プラ板、そして流用パーツによる構成となっている。(▶製作記事はP.164)



- ① ひたすら設定を重視しての製作となった今回の作例。やや大きめの頭など、よく再現されているといえる
- ② 背面の構成。大型のパーニアを持つバックパック、ショットランサーなども正確に作られている
- ③ 肩の偵察用ポッドは取りはずせるように作られている。また、シールドはバキュームフォームによる
- ④ 上から見たエビル・S。設定の俯瞰図を参考に作られている
- ⑤ 上半身のディテール。細部まで充分に再現されている
- ⑥⑦ 途中段階のエビル・S。見てのとおり、プラ板、ポリバテ、流用パーツの集合体である

BERGA-DALAS

CROSSBONE VANGUARD COMMAND MOBILE SUIT XM-04

BANDAI 1:100 scale model kit conversion

Modeling by Yoshihiro Kan

クロスボーン・バンガード軍は一般兵士用の量産機、デナン・ゾン、デナン・ゲを大量に運用すると同時に、指揮官クラス（エースパイロット級）用のMSを開発していた。

コスモ・バビロニア構想を提唱するロナ家を中心とする貴族階級は、他の一般兵との区別を早くから命じており、この命を受けて各技術者はその前段階として指揮官クラスのMSを急ぎ開発したという経緯もある。

その第一号機となったのが、ベルガ・ダラスである。ベルガタイプは重爆攻撃を主体とした戦闘用MSで、アポジモーターの大量使用の他に、背部に運動性、機動性、そして推進力の向上を計るため「シェルフ・ノズル」が装備されている。これによってデナン・ゾンクラスの中型機よりもはるかに性能はアップした。また、このシェルフ・ノズルを強化し、マイナーチェンジした機体にベルガ・ギロスがある。

作例は発売中のベルガ・ギロスをベースにして、ベルガ・ダラスへ改造をした。基本的なパーツ構成は一見似ているものの、実際にはかなりディテールが異なる。それによりかなりの作業を余儀なくされた。また、ベルガ・ギロスそのもののプロポーション等の変更の際にも参考になる作例となった。（▶製作記事はP.166～167）

OFFICIAL CODE : XM-04

Height(meters)/15.8 ■ Weight (tons)/9.3(dry), 22.1(combat)

Armor Material/Compound of high-ceramics with titan alloy

Generator(kW)/4.530 Thruster(kg)/22.500×2, 8.950×3, 3.460×6

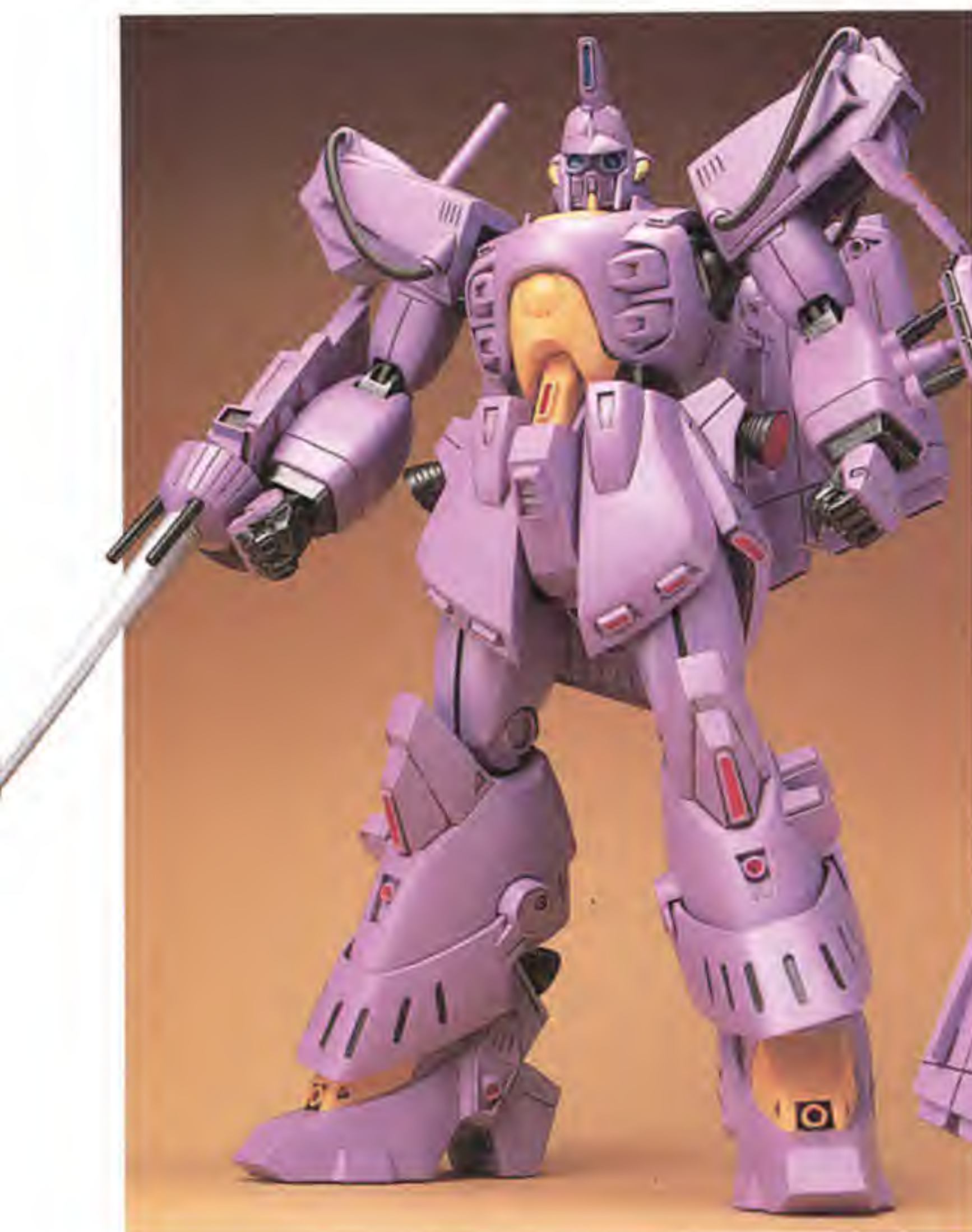
Thruster(kg)/22.500×2, 8.950×3, 3.460×6

Apogee-motor/82

Armament/Shot runther×1, Heavy machine-gun×2

Beam shield×1, Beam saber×2





2

- ❶発売中のベルガ・ギロス(XM-05)をベースに今回の改造は行った。また、ベルガ・ギロスそのもののプロポーションの改修も併せて行う必要があったため、ほぼスクラッチ同然のモデリングとなった
- ❷ベルガ・ギロスとの違いは、頭を中心に意外と多く、一つずつ丁寧に作業してゆけば決して難しい工作にはならないはず
- ❸シールド・ノズルはギロスより一つ少ない。また、ショットランサー等も、キットをベースに改造
- ❹やや上から見たベルガ・ダラス。胴体と頭などのバランスがわかると思う
- ❺今回はプロポーションを重視した製作としたため、やや関節部の可動範囲が狭くなってしまった
- ❻頭部はやや小さめに仕上げた



3



4



5



6

OFFICIAL CODE : XM-05

Height(meters)/15.7

Weight(tons)/9.1(dry), 22.7(combat)

Armor material/Compound high-ceramics with Titan alloy

Generator(kW)/4.790

Thruster(kg)/21.820 × 2, 8.950 × 3, 3.460 × 8

Apogee-motor/73

Armament/Shot runther×1

Heavy machine-gun×4

Beam shield×1

Beam saber×2



1

BERGA-GIROS

CROSSBONE VANGUARD

COMMAND MOBILE SUIT XM-05

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Manabu Kimura

ベルガ・ギロス、クロスボーン・バンガード軍の精鋭部隊である、ブラックバンガードの指揮官ザビーネ・シャルをはじめ、エースパイロットによって使用されている最新鋭機である。

機体はベルガ・ダラスで採用されたシェルフ・ノズルをさらに強化し、チューンナップしたもの。これに加えて不必要なアポジモーターを排除したことによって機体そのものの軽量化にも成功している。このことによって機動性も高くなり、徐々にベルガ・ダラスからの移行がおこなわれている。

作例は設定に近づけるべく徹底的に改修をおこなっている。キットを生かせる部分はなるべく手を加えないようにしたが、設定を重視したために、かなり大がかりな改修作業となっている（なお、テストショットを使用して作業しているため、解説中にキットとは若干違う部分があるので、あらかじめ御了承いただきたい）。(▶製作記事はP.170～171)



2



3



4

- ① 作例ではベルガ・ギロスの持つ武骨なイメージをそこなないように、各部のディテールアップをおこなった。特に胴体は、半分近くをプラ板による新造パーツにしている
- ② シェルフ・ノズルは設定に合わせ基部を作り直した。ただし、その分可動はオミットしている。ショット・ランサーは細部のディテールアップのみで仕上げています
- ③ キットではどうしても肩の幅などが気になる。作例では幅詰めなどおこなってこの辺のバランスを良くしている
- ④ 腰アーマーはほぼ作り直したが、これはあくまでも中級者以上におすすめしたい改造で、初心者クラスの方は柳澤氏の作例を参考にしようといいたい
- ⑤ 頭部そのものの形状は、キットのままでも問題はないと思うが、やはり顔はすこし奥まらせてやった方がよいようだ。また首周辺の改造に関してはモノクロページ参照のこと
- ⑥ 柳澤氏の作ったブラック・バンガード仕様との比較。微妙にバランスが違ってくるのを感じる



5



6



1

2



- ①キットの基本パーツの改造はせず、脚部の延長によってプロポーションを改修している。カラーリングは黒を基調にしたブラック・バンガード仕様になっている
- ②背部のシェルフ・ノズルはキットのままにしている。また、足首の延長に伴って、ジャンプパーツでディテールを追加している
- ③④ノズル、パイプ類はすべて、フラパイプやスプリングを付け直している
- ⑤頭部は顔の部分が一段階奥にいくように取り付け、さらに可動時に前後に動くようにしている



4



5

BERGA-GIROS

CROSSBONE VANGUARD COMMAND MOBILE SUIT XM-05
[BLACK VANGUARD USE]

BANDAI 1:100 scale model kit
Modeling by Jun Yanagisawa

ベルガ・ギロス2作目は、初心者向けのお手軽改造編。ここでは、頭、脚部の延長などで、プロポーションをぐっと良くするといった工作を行なっている。また、塗装はブラック・バンガード仕様にし、大胆にも基本塗装を筆塗りでおこなっている(▶製作記事はP.172~173)



1



3



2



4

DAHGI-IRIS

CROSSBONE VANGUARD SCOUTING MOBILE SUIT XM-06

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Koichi Tsutsumi

ダギ・イルスはクロスボーン・バンガード軍の指揮官用偵察型MSとして開発された機種で、主目的はエビル・S同様に情報収集である。このMSの情報処理能力は通常MS（デナン・ゾンクラス）と比較すれば5～6機分に相当する。また、エビル・Sとのコンビネーションによってあらゆる状況下でも情報収集を可能としている。エビル・S同様に、センサーや電装機器の保護のためにビームシールドは装備していないが、その分ビギナ・ギナ並の運動性能、戦闘能力を持っているため、防御性も高い機体として完成している。

作例はキットの良さを最大限に生かすため、大幅なプロポーションの改修などはせず、各部を丁寧に仕上げていく手法で、製作をしている。キットではどうしても甘くなってしまうライン等の彫り直しなど、初心者にも十分に可能な工作を行なっているので、参考にしようといいたい。 (▶製作記事はP.174～175)



6

- ① 作例はキットの基本となるプロポーションやバランスは変更せずに、各パーツごとのディテールアップを徹底的に行なった。これは初心者クラスの人にも根気と丁寧さを以てすれば十分可能だ
- ② このシリーズのMSはパニアノスルが非常に多く、この部分を美しく仕上げるのも作例をグレードアップするコツといえる
- ③ 他のMSに比較して割とヒーローっぽい(?)デザインのMSといえる
- ④ キットでオミットされているモールドは意外に多い。手持ちのキットとよく比較してもらいたい
- ⑤ 脚部分の推進機はポリキャップでのジョイントとなっているので、パリエーション展開も楽しめそう
- ⑥ 頭～胴体は徹底的にディテールアップが行なわれた。シャープになったモールドをよく見てほしい



DAHGI-IRIS

**CROSSBONE VANGUARD SCOUTING
MOBILE SUIT XM-06
[FEDERAL FORCE VERSION]**

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Eiki Yokoyama

クロスボーン・バンガード軍の偵察型MSであるダギ・イルス。軍の自分に対する処遇と愛する上官への思いが複雑に交錯し、疑問を持ったパイロット、アンナマリー・ブルージュが離反し、連邦側に投降した。このことによってCV軍のMSが初めて無傷のまま連邦側へ捕獲されることになった。その後すぐさま、機体色もアイボリー系に変更され、連邦MSとして出撃したが、一回目の交戦でベルガ・ギロスに撃破されてしまう。

前ページのダギ・イルス同様に各部のディテールアップ（モールドの彫り直し等）に加え、胸部を中心にパテなどで作り直しをしている。また、部分的には作者のアレンジが加えられているので注意してほしい。カラーリングは連邦側に投降してからのアイボリー系のものになっている。

（▶製作記事はP. 176～177）





3



4



5



6

- ① 堤氏同様、キットの完成度が高いため、極端なプロポーション変更等はおこなわず、頭、上腕、腰などを中心に手を加えている
- ② バックパックはパーニアノズルの基部をプラ板でディテールアップ。また脚部のパーツも基部を中心にディテールアップした
- ③ 腰の3連拡散ビーム砲を中心に作り直し、それに合わせてフロントアーマー、サイドアーマーもヒンジなどを改造した
- ④⑤ 可動部分で修正したのは肘で他に上腕に1つ関節を追加した
- ⑥ 頭はキットより二回り近く小さくしており初心者クラスならば、左右で1mm詰める程度の作業で充分だろう

VIGNA-GHINA

CROSSBONE VANGUARD PROTOTYPE COMMAND MOBILE SUIT XM-07

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Koichi Tsutsumi

ビギナ・ギナは、クロスボーン・バンガード軍が開発した最新鋭の攻撃用MSである。この機体は特に“貴族”階級中心となっている指揮官クラスが使用することを目的としており、試作段階にもかかわらず非常に贅沢に作られている。クロスボーン・バンガードは連邦軍に先がけて“MSの小型化”に成功しているわけだが、それらの集大成ともいえる機体が、このビギナ・ギナであり、現時点での最高峰ともいえる。この機体の大きな特徴の一つとして、新採用されたフィン・ノズルがある。このシステムは、すでにベルガ・ダラス、ベルガ・ギロスで使用されている“シェルフ・ノズル”を発展させたもので、通常のMSとは比較にならないほどの運動性能と安定性を確保している。尚、ビギナ・ギナは試作機として一機だけ作られ、ベラ・ロナの手によって操縦されている。キットはプロポーション等にはさほど大きな問題はないので、キットを生かしながら各部のディテールアップ（特に顔、それとノズルなど）とムキ出しのポリパーツの処理を中心に製作している。

(▶製作記事はP.180~181)

- 1▶3作例ではキットのプロポーションの良さを生かすため、バランスの変更は行わず、各部のディテールアップに重点を置いて製作している
- 4可動範囲はボールジョイントを含めたポリパーツを多用しているので、キットのままでも十分にポーズ付けができる。また、腹部のポリキャップによって飛行姿勢も簡単にとれる
- 5ビームシールドは付属のクリアパーツをそのまま使用した。耐水ペーパーなどで少し薄くしてやってもいいだろう
- 6世代交替が始まったMS（?）。1/100スケールでレガンダム（後方）、F90と比較してみた
- 7特に修正を加えたい箇所として顔を挙げたい。顔の部分（マスク）を作例のように直すだけでかなり良くなる



OFFICIAL CODE : XM-07
 Height(meters)/15.8 ■ Weight(tons)/8.9(dry), 22.5(combat)
 Armor material/Compound high-ceramics with Titan alloy
 Generator(kW)/4.790 ■ Thruster(kg)/22.950 × 2, 8.950 × 2, 4.490 × 8 ■ Apogee-motor/87
 Armament/Beam rifle × 1, Beam shield × 1, Beam saber × 1, Beam launcher × 1



2



4



3



5



6



7



VIGNA-GHINA

CROSSBONE VANGUARD PROTOTYPE COMMAND MOBILE SUIT XM-07

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Syunya Yamashita

この作例では大河原邦男氏による“オリジナル・マーキング”を再現してみた。特に塗装に関しては「本来のカラーはプラチナ」とのサンライズ側の話を元に、銀色をベースにした。これは、他のMSにも同様な考えがあるので、オリジナル・マーキングでは、いずれもメタリックなイメージで描かれている(P.145~149)。また、本体のほうは胴体(上半身)を中心に改修を施した。(▶製作記事はP.179)



2



4



3



5



6



7

- 12 今回は145ページに掲載した大河原邦男によるオリジナル・マーキングを再現するべく製作した。塗装はMr.カラーのシルバーをストレートに吹いて、その後、パープルの部分はクリアーレッド+クリアーパープルを作って吹いて仕上げています。デカールはキット付属のものをそのまま使用した
- 34 各関節部はほぼキットのままだが、パイプのモールド部だけは、ウェーブ製のJチェーンを使用した。可動範囲はキットのまま
- 5 頭、胴体は大幅に手を加えてやっている
- 6 フロントアーマーはプラ板をはさんで大型化している
- 7 銃はキットのものではなく、ヒギナ・ギナ用プロトタイプをスクラッチした

Tentacle rod $\times 125$



1

SPACE ARK

FEDERAL FORCE EXERCISE SHIP

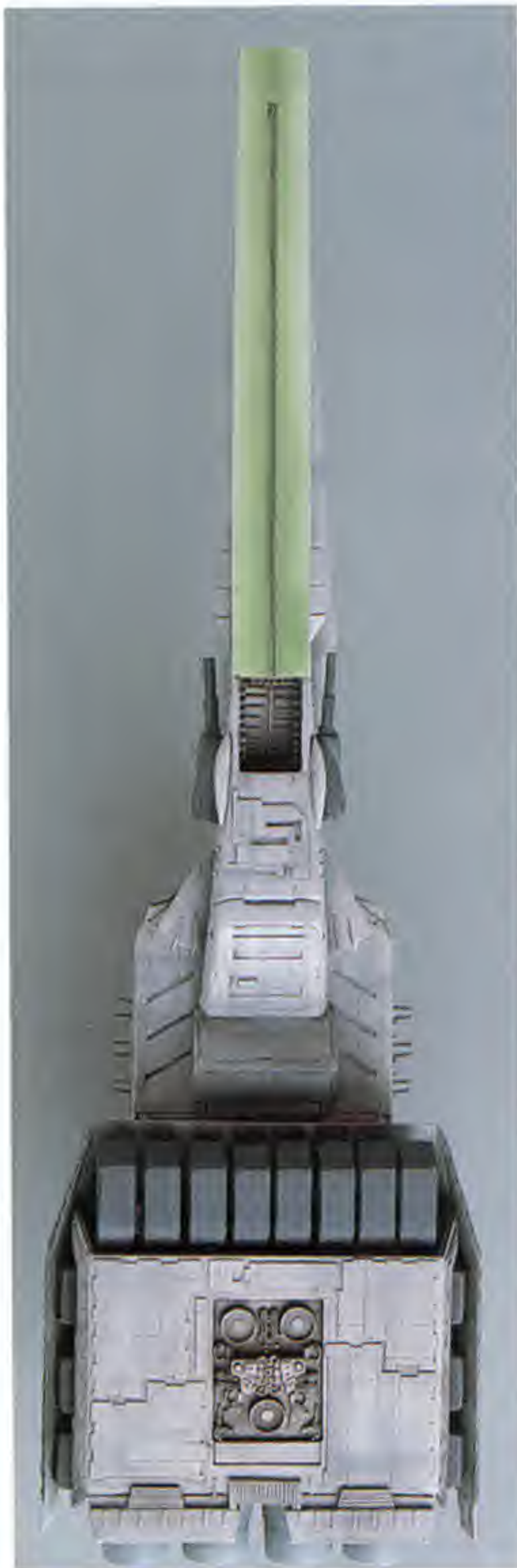
1:1000 scale full-scratch build
Modeling by Mahito Kuguu

劇中ではF91の母艦となっている連邦軍の練習艦「スペース・アーク」。大きさは巡洋艦クラスだが、MSの収容能力は意外に少ないようだ。シーブックたち難民を収容してフロンティアIからの脱出をはかるが、軍の人間がわずかなため、民間人の多くが戦闘に参加している。

作例はプラ板を主体としたフルスクラッチビルド。今回は別冊用に一部修正を加えてある。

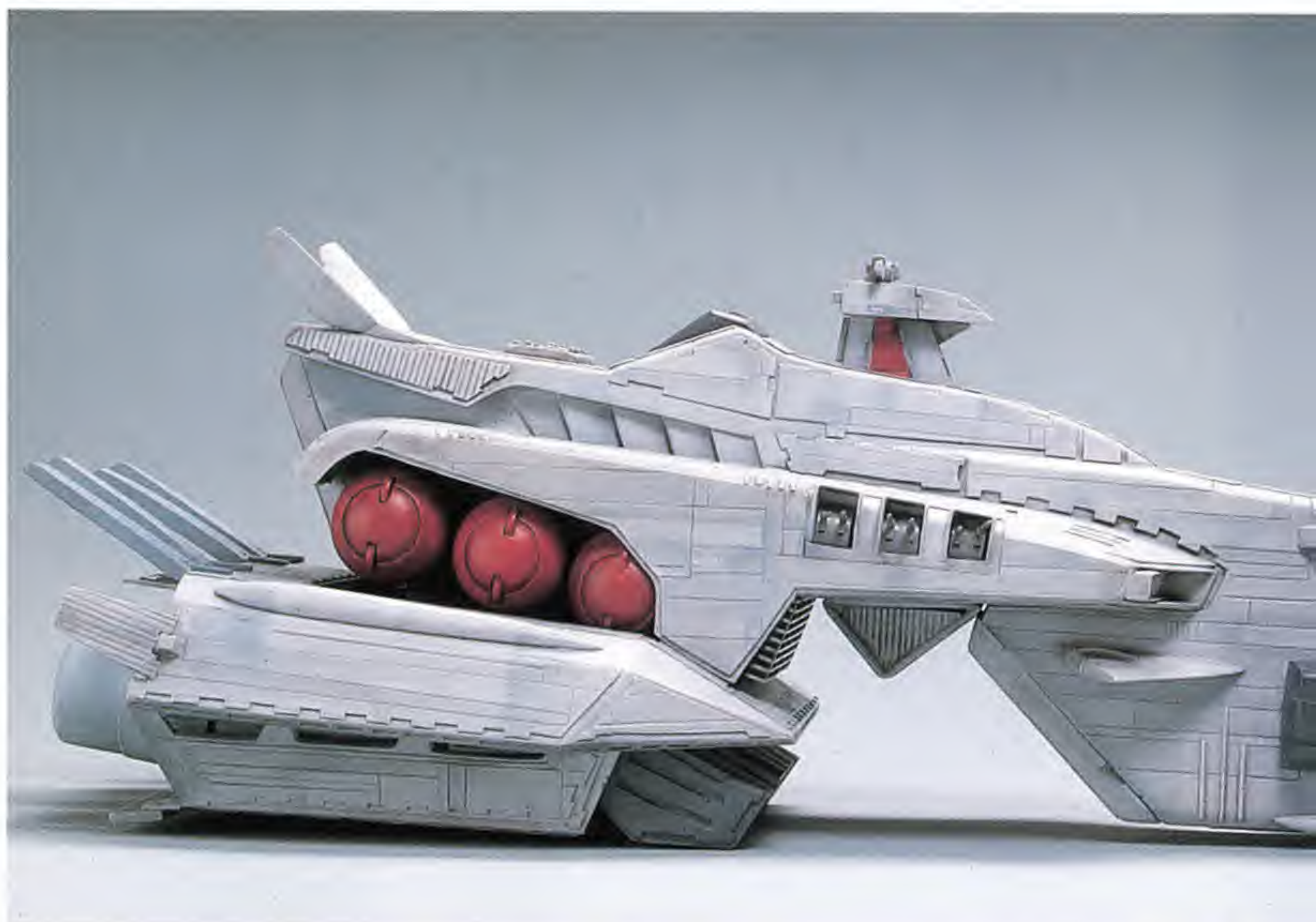


2



3

- ❶(SIDE VIEW) ほぼ設定通りのバランスで製作されている。また、全体にわたって表面にモールドを施し(プラ板で)、リアルさを追究している。モデル全長38cm
- ❷(TOP VIEW) カタパルト部分の色は今回変更した
- ❸(BOTTOM VIEW)

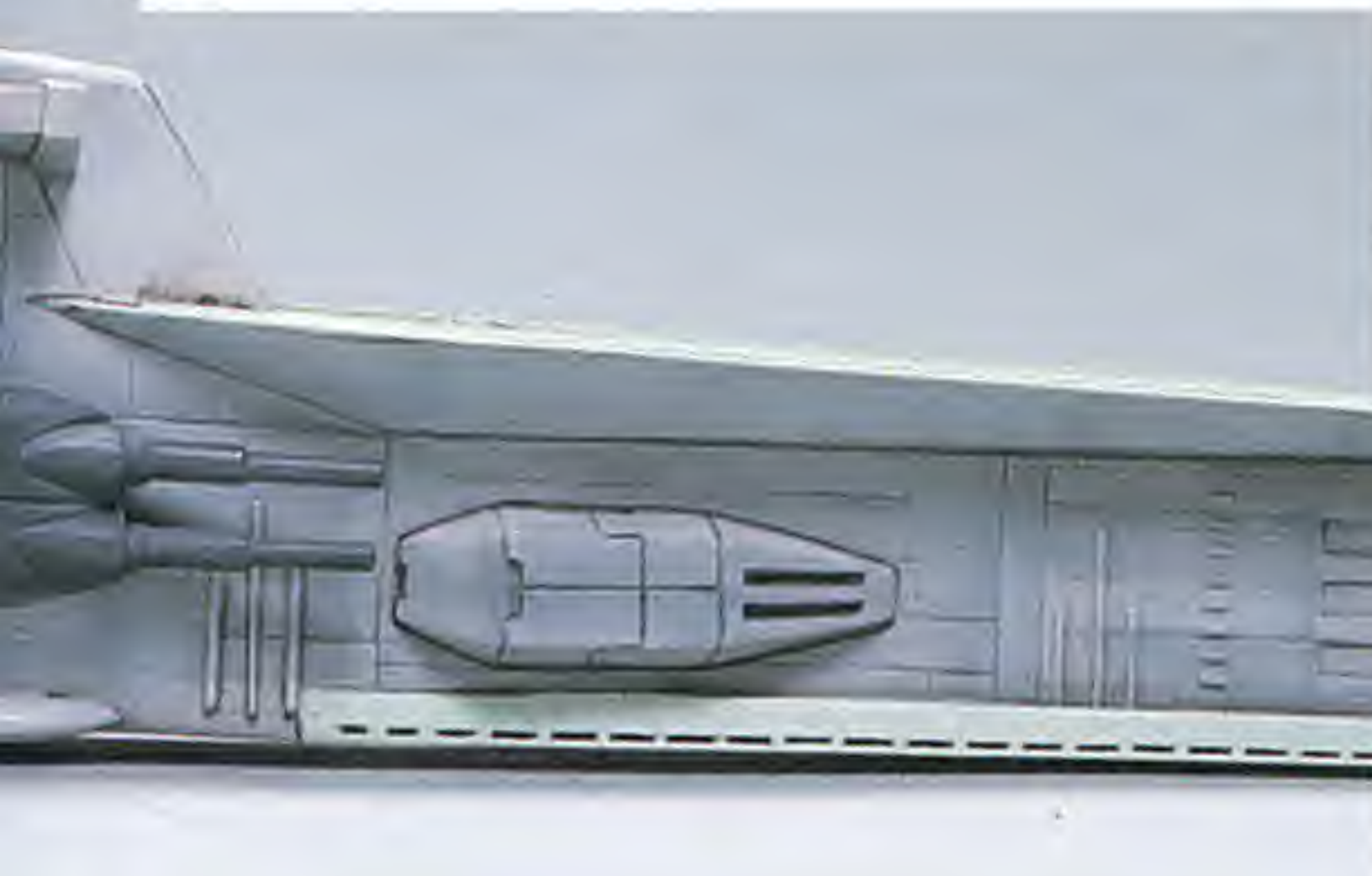




5



4



6



7



8



9

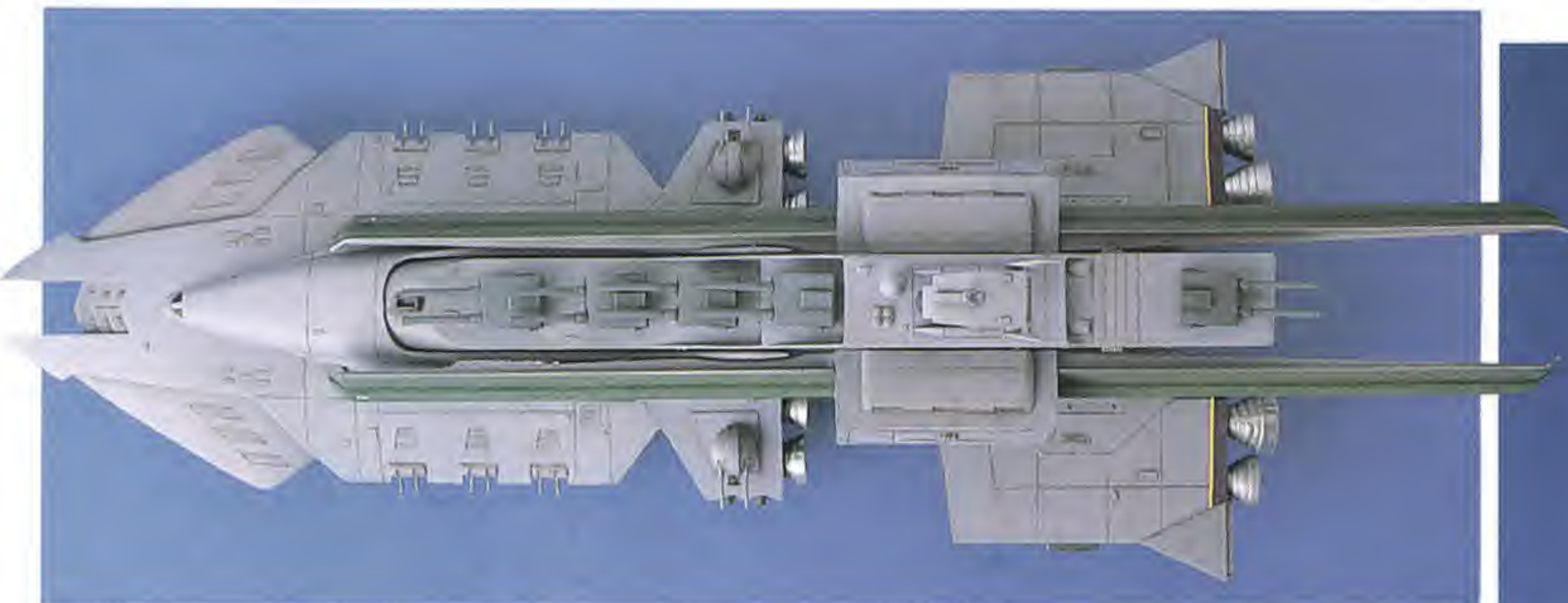


10

- ④(FRONT VIEW)
- ⑤(REAR VIEW) メインのパーニアは新しく作り直している
- ⑥⑦前回ではオミットした甲板上部のハッチの開閉は、今回差し換え式にして再現した
- ⑧メインブリッジ部のディテール。戦闘時には本体に収納されるが、これは省略した
- ⑨後部タンク周辺のディテール
- ⑩両サイドにある対空機関砲とその周辺のディテール



1



2



4



5



6



7



3

ZAMOUTH GARR

CROSSBONE VANGUARD FLAGSHIP

1:1000 scale full-scrathbuild

Modeling by Atsushi Hirata

鉄仮面の搭乗する大型戦艦「ザムス・ガル」は、指揮艦、前部ブロック（ガル・ブラウ）、そして左右のカタバルトデッキの4つに分離合体する。ガル・ブラウは特殊兵器「バグ」を射出する際に使用され、また両カタバルトは独立して戦闘空域でのMSの補給、回収を行なうように設計されている。作例ではこの分離・合体を再現すべくフルスクラッチで完成させている。基本パーツは平田氏がいつも行なうようにプラ板のパキューム・フォームからで、この辺の製作についてはラフレシアのページ(P.184~187)を御覧いただきたい。



① [SIDE VIEW] 全長43cmにもなる大型モデルとして完成したザムス・ガル。塗装はアクリルカラー（タミヤ）のフラットブラック+フラットホワイト+フラットレッド+フラットブルーを混色したものを基本色としている

② [TOP VIEW]

③ 各ブロックがすべて主艦部に合体した状態。やはり、両側のカタバルトが印象的な艦体である

④ 両サイドのカタバルトをはずした状態。カタバルトはピンとフェライト磁石で固定できるようにしている

⑤ 指揮艦は両サイドのエンジンブロックが折りたためる

⑥ ガル・ブラウ

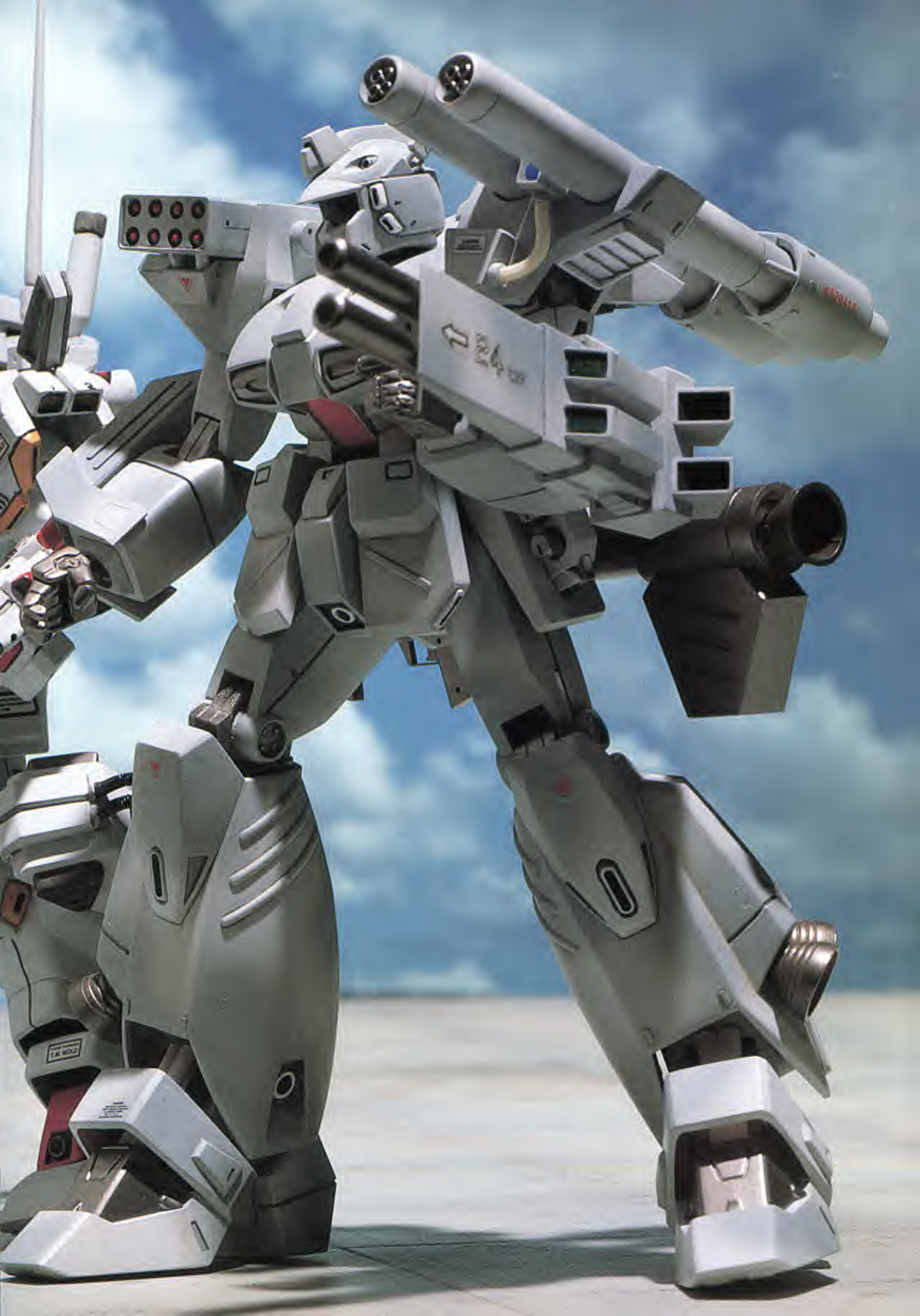
⑦ カタバルト（裏側）

MOBILE SUIT VARIATION U.C.0123

[FEDERAL FORCE] GUNDAM F91/STRENGTHEN ARMAMENT TYPE
G-CANNON/FULL EQUIPMENT TYPE, HEAVY-GUN/FULL EQUIPMENT TYPE
[CROSSBONE VANGUARD] DAHGI-IRIS/STRENGTHEN ARMAMENT TYPE
BERGA-GIROS/HEAVY ARMAMENT TYPE



F91に登場するMSには、特徴の一つに「ハードポイント」がある。これは通常兵器における兵装用のラックと同じ役割で、各種ミサイル、プロペラントタンク等の兵装が取り付けられるようになっている。ここでは大河原邦男氏によって描かれたバリエーションを立体化してみた。





MOBILE SUIT VARIATION II

GUNDAM F91

FEDERAL FORCE F91 [STRENGTHEN ARMAMENT TYPE]

BANDAI 1:100scale model kit

Modeling by Shunya Yamashita

連邦軍がサナリィで開発した新型MSシリーズはF（フォーミュラ）シリーズと呼ばれ、MSの原点に立ちかえった内容の物であった。クロスボーン・バンガード軍との戦闘で初参戦したF71G・キャノンとは別に、極秘裏に開発を続けていたF91も実戦参加し、多大な戦果を挙げた。これに注目した連邦軍は、このF91をベースとする機体の量産化を進めた。しかし、先のクロスボーン・バンガードとの戦闘での損失が多く、軍全体の整備のほうが最優先だったため、F91も試作1号機の強化案だけにとどまってしまった。（▶製作記事はP. 194～195）



1

12作例は新設定の肩アーマーとビームバルカンを中心に工作。本体に関しては菅氏の作例（P. 62～65）を参考に行なっている

3大型のビームバルカンはバキュームフォームされたプラ板と流用パーツを使って製作

4ビームバルカンに換装されても、F91独自の雰囲気は変わらない

5ビームバルカンはBジョイントでマウントされ、写真のように手に持たせやすくした



2



3



5



4



MOBILE SUIT VARIATION②

G-CANNON

FEDERAL FORCE F71
[FULL EQUIPMENT TYPE]

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Hisashi Takai

Fシリーズの第二次構想として、最初に採り挙げられたのが、ハードポイントの有効活用であった。連邦軍幹部はG・キャノン、ヘビーガン機の機動性の高さだけでは、敵MSとの決定的な差が出ないため、このハードポイントをフルに活用した「重武装」を中心とした強化案を積極的に進めることによって、戦力の大幅なアップを計った。実質的な開発にはFシリーズで実績のあるサナリィがあたり、約3ヶ月で、G・キャノンを重装型にするための装備を開発したのである。(▶製作記事はP. 196~197)



1



2



3



4



5



6

①②大河原邦男のイラストを忠実に再現すべく、8ヶ所（両肩、両肩アーマー、両腕、両脚）に取り付ける武器をすべてフルスクラッチにて製作した
 ③右側に付く大型のビームキャノンが、いかにも重装型らしさを強調している
 ④上方から見たG・キャノン。キットのHPをそのまま使用しているのがわかる
 ⑤ノーマルタイプとの比較。むしろ全体のバランスは重装型の方が良いかもしれない？
 ⑥ガンキャノンII（MSV）を思い出させる各兵装の構成である

HEAVY-GUN

FEDERAL FORCE RGM-109 [FULL EQUIPMENT TYPE]

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Manabu Kimura

連邦のMS強化案はG・キャノンを一皮切りに始められたが、旧型であるジェガンだけはこれ以上の投資をしても無駄だと判断され、この案からは除外された。そこで新たに浮上してきたのが、ヘビーガンであった。G・キャノンとは開発経緯が異なるものの、その機動性などは旧型機に比べれば、はるかに上で、これを利用しない手はないということで早速強化案が実施され、G・キャノンに遅れること1ヶ月で試作1号機が完成している。

(▶製作記事はP.198~199)



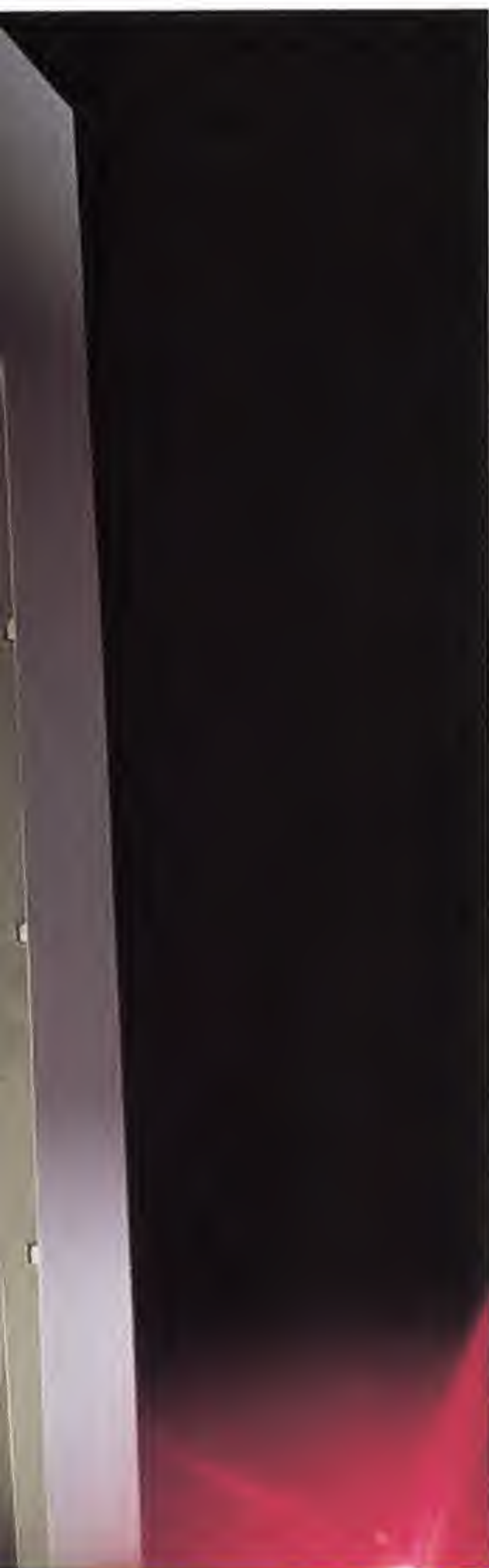
1



2



3



5



4



6

- 12設定に従って各部の、武装をプラ板、プラ棒、エポバテなどでスクラッチした
- 34両サイドから見ると全体的にかなりボリュームアップしているのわかる
- 5今回、塗装に関しては設定のジェガンと同様なカラーリングはせず、航空機を意識した“制空迷彩”にしている
- 6作例ではノーマル状態にもできるようにしている



1



2



4



3



5

- ①ダグ・イルス本体に関しては、この作例では特に大幅な改造等は行なわなかった。あくまでも追加装備のスラッシュをメインに仕上げている
- ②③大型のプロペラントタンクや脚の大型ブースターはいずれもプラ板をヒートプレス加工したものをベースに製作している
- ④装備を変更したことで、重MS的な雰囲気になった
- ⑤ノーマルとの比較。見た感じはさほど差は出ないようだ



MOBILE SUIT VARIATION④

DAHGI-IRIS

**CROSSBONE VANGUARD XM-06
[STRENGTHEN ARMAMENT TYPE]**

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Jun Yanagisawa

クロスボーン・バンガード軍のMSも、連邦側同様にハードポイント
を有している機種がいくつかある。指揮官用偵察型であるダギ・
イルスもバックパック、両腕、両脚の計6ヶ所にハードポイントが
あるが、他のMSと異なり、偵察という目的をより効果的にするた
め航続距離などの延長を主眼においた開発がすすめられている。こ
の機体も大型のプロペラントタンク2基を取り付けて、大幅に行動
時間を延ばしている。(▶製作記事はP.200~201)



1



2



3



4



MOBILE SUIT VARIATION 5

BERGA-GIROS

CROSSBONE VANGUARD XM-05 [HEAVY ARMAMENT TYPE]

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Masahiro Hatsuzawa

ベルガ・ダラスとともに、クロスボーンバンガード軍の重攻撃型MSとして配備されているのが、このベルガ・ギロスである。高出力の性能を誇るこの機体の武装強化案は意外に早くから進められており、大型のスラスターユニットを装着させて、航続距離の延長を計ったプランが最初に採用された。これ以外にもいくつかの強化案が現在も進められており、これを元にビギナ・ギナクラスの次期重MSが開発されるであろう。(▶製作記事はP. 202~203)

①②ベルガ・ギロス本体の改造は、両肘と両膝の関節などを中心に行なっている。それ以外のパーツはほぼキットのまま使用し、細部のディテールアップのみとした

③脚部の3連ロケットランチャーもマスターを起こし、キャスト化したパーツを使用。もちろんハードポイントから脱着できる

④後部の大型スラスターユニットはプラ板を中心に共通パーツはキャストの複製パーツを使用

⑤シリーズの中では今イチの声が多い本キットだが、それは作り手次第と思うのだが…





巻頭のフォトストーリーの一場面を上から見たショット。フィギュアは1/100のフィギュアセット（以前あったイマイ製の物）を改造して使った。ちなみにセットは1/87スケールを使っているが、さほど違和感はないようだ

CLASH MODEL II

GUNTANK R-44

FEDERAL FORCE RXR-44

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Jun Yanagisawa

物語の冒頭でシーブック達が脱出のために使用したガンタンク。このMSはロイ・ユングがミュージアム・モデルとして保管していたもので、クロスボーンの襲撃で動かすが、ほとんど使いものにならず、敵MSにダメージを受けてしまう……。

といった事で、作例ではそのダメージを受けたガンタンクをキットをベースにして作ることにした。このクラッシュ・ガンタンクに関してはかなり設定資料が充実しているのでスケールに合った“内部”の構成をどこまで再現してやるかがポイントになっている。(▶製作記事はP. 206~207)

①設定(P.85~86)を参考にしながら、各ブロックごとにディテールを入れて製作していった

②段間のブロックのコクピットにはシーブック(らしき…)を乗せてやった

③④キット自体のプロポーションはそのまま。また、変形はしない(固定モデル)



1



3



2



4

VIGNA-GHINA

CROSSBONE VANGUARD XM-07

BANDAI 1:100 scale model kit

Modeling by Shunya Yamashita

鉄仮面の駆るラフレシアに完膚無きまでにダメージを受けたビギナ・ギナ。作例では設定にあるバトルダメージをキットで再現。比較的簡単に誰にでもできる内容となっている。(▶製作記事はP. 208~209)



1



2

①頭、フロントアーマー、腕、フィン・ノズルにダメージを受けたビギナ・ギナ。ダメージ表現は/バテを使っている

②胸のコクピットハッチは当然連邦側で改修を受けたバージョンへ変更する

③キットのプロポーションはそのままにした

④頭部の内部は流用パーツをそれらしくいれている



3



4

MOBILE SUIT COLORING & MARKING FILE

ここでは各MSのカラー設定を見てもらうが、オリジナル・マーキングのパートは今回の映画のメカデザインを担当した大河原邦男氏の
の手によるもので、各ステンシル等はキット付属の物を利用すれば、このイラストと同じになる。その他のカラー設定は作画用のもの

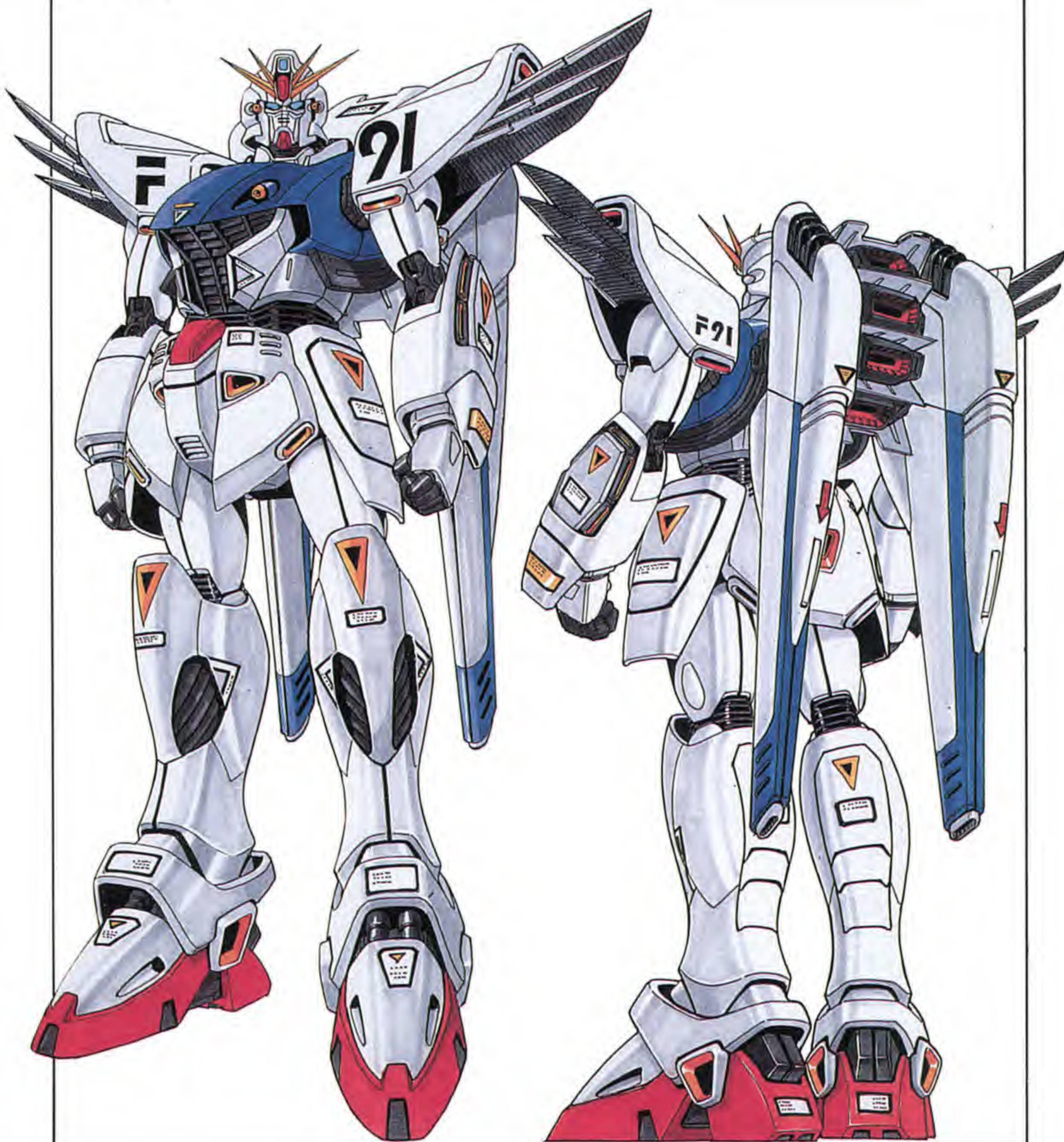
■カラー設定提供／株サンライズ

オリジナル・マーキング設定提供／株バンダイ・ホビー事業部

Part.1 ■ ORIGINAL MARKING FILE

Illustrated by Kunio Okawara

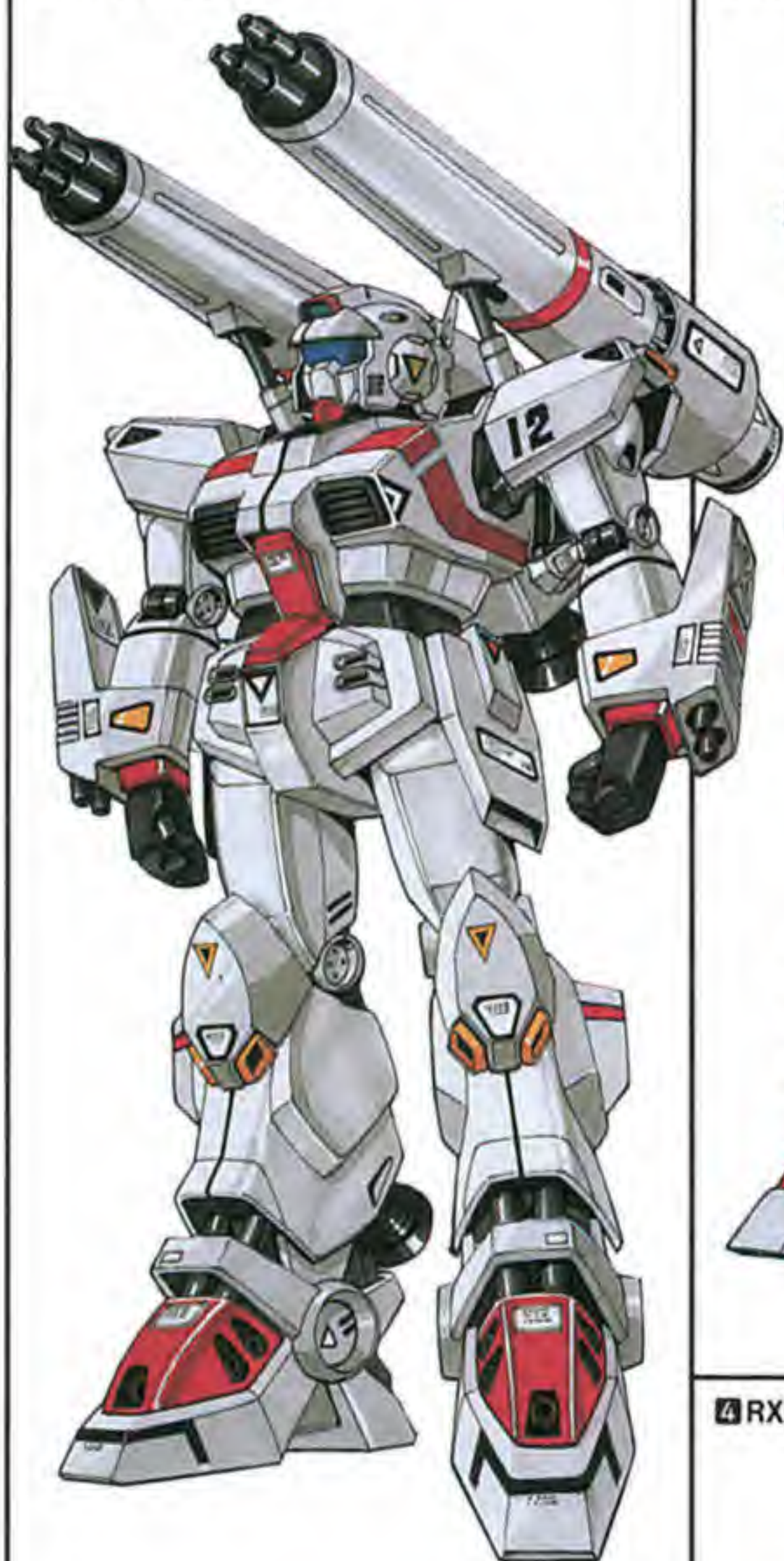
■ GUNDAM F91



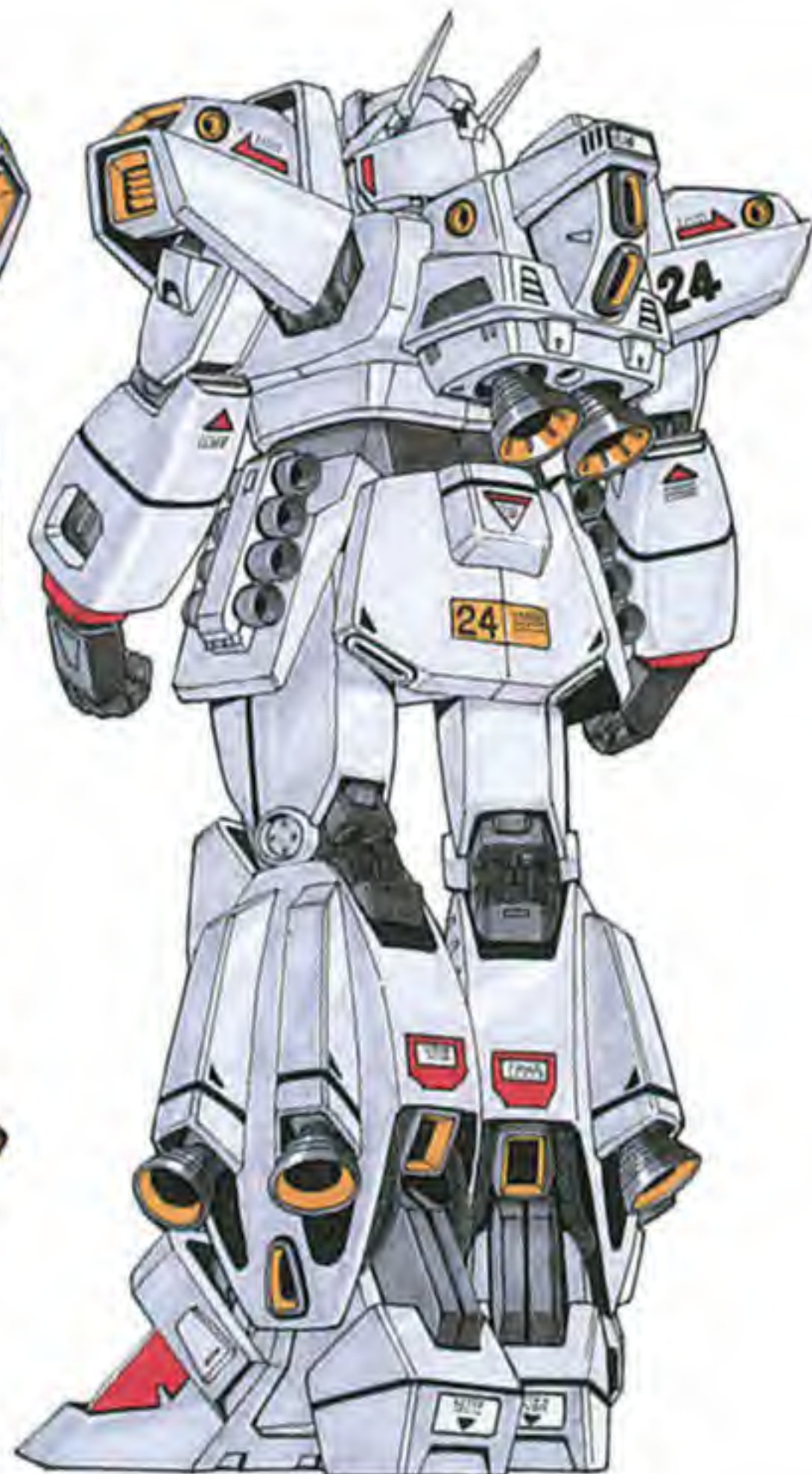
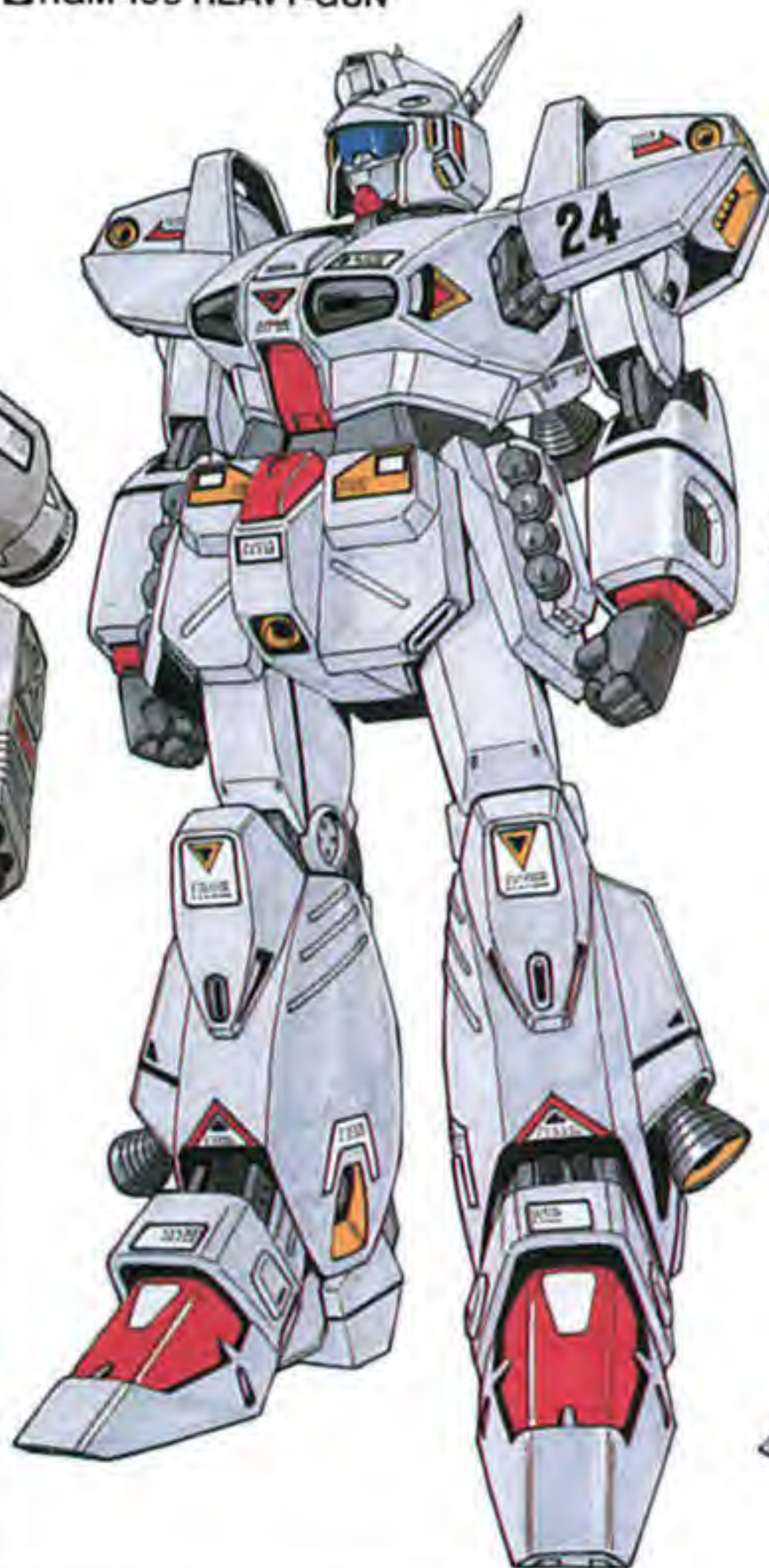
Part.1 ■ ORIGINAL MARKING FILE

Illustrated by Kunio Okawara

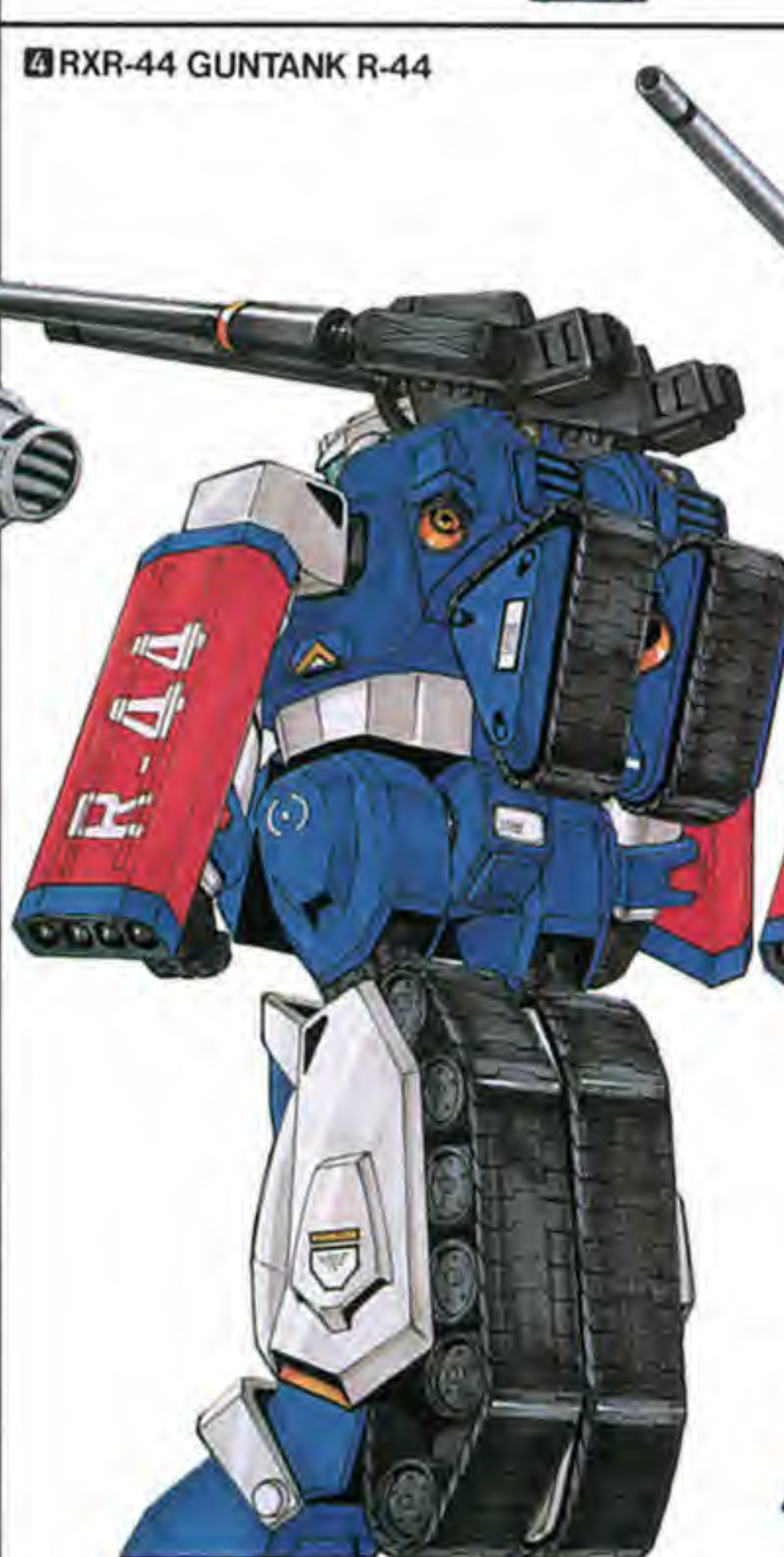
■ F71 G-CANNON



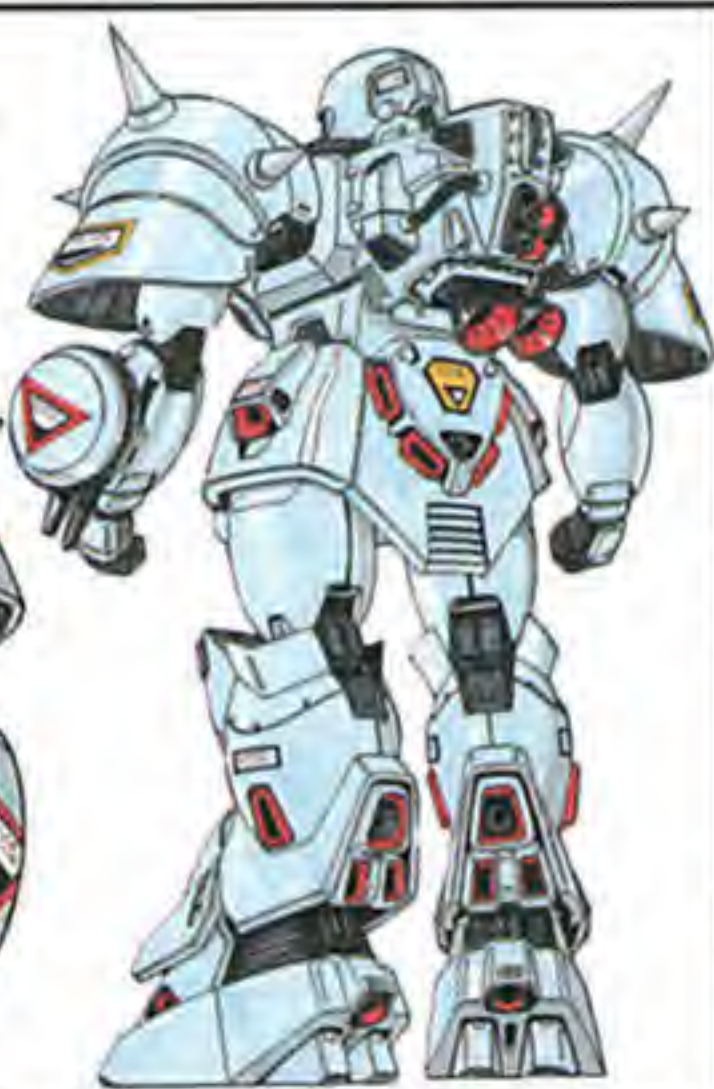
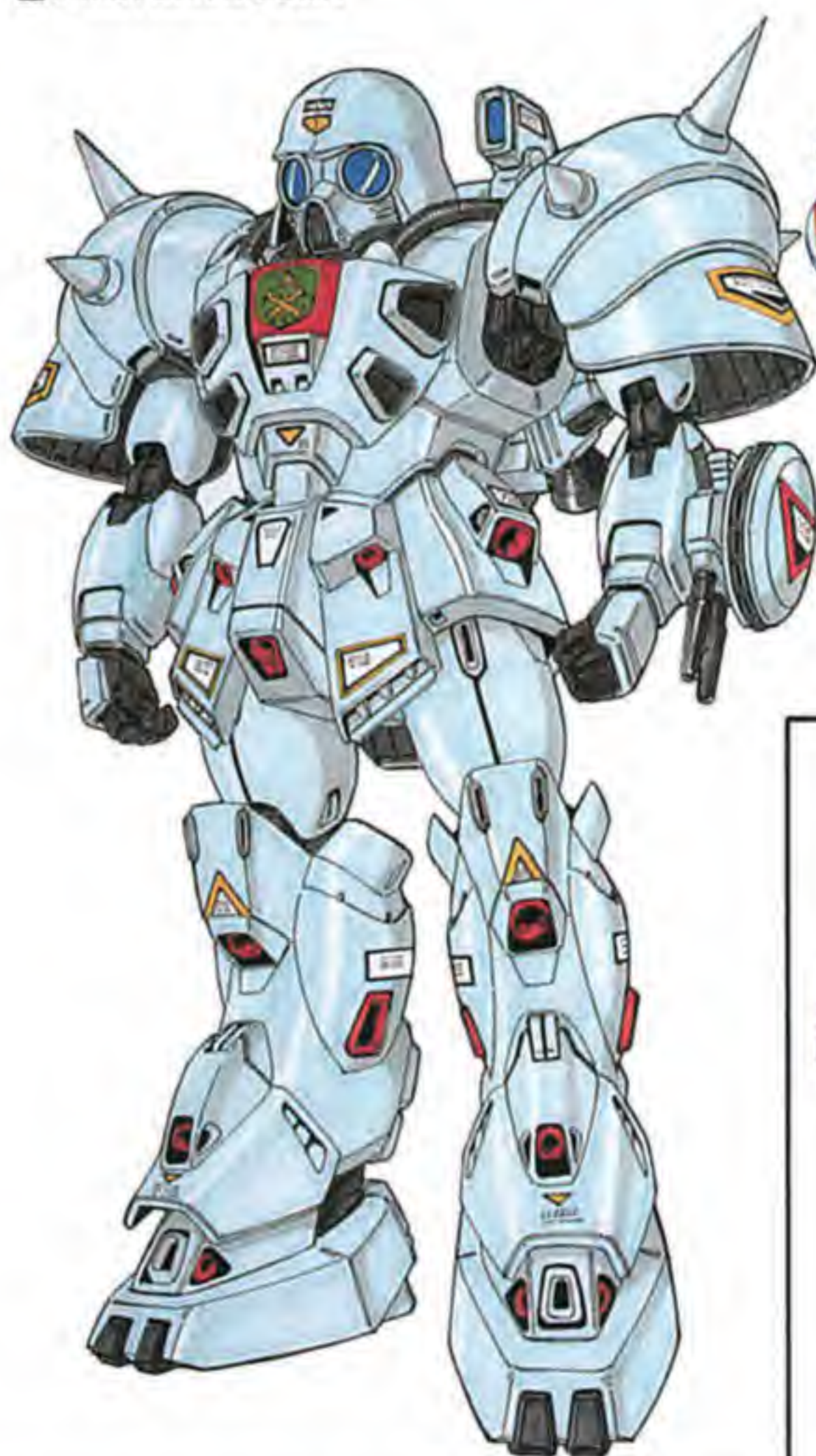
■ RGM-109 HEAVY-GUN



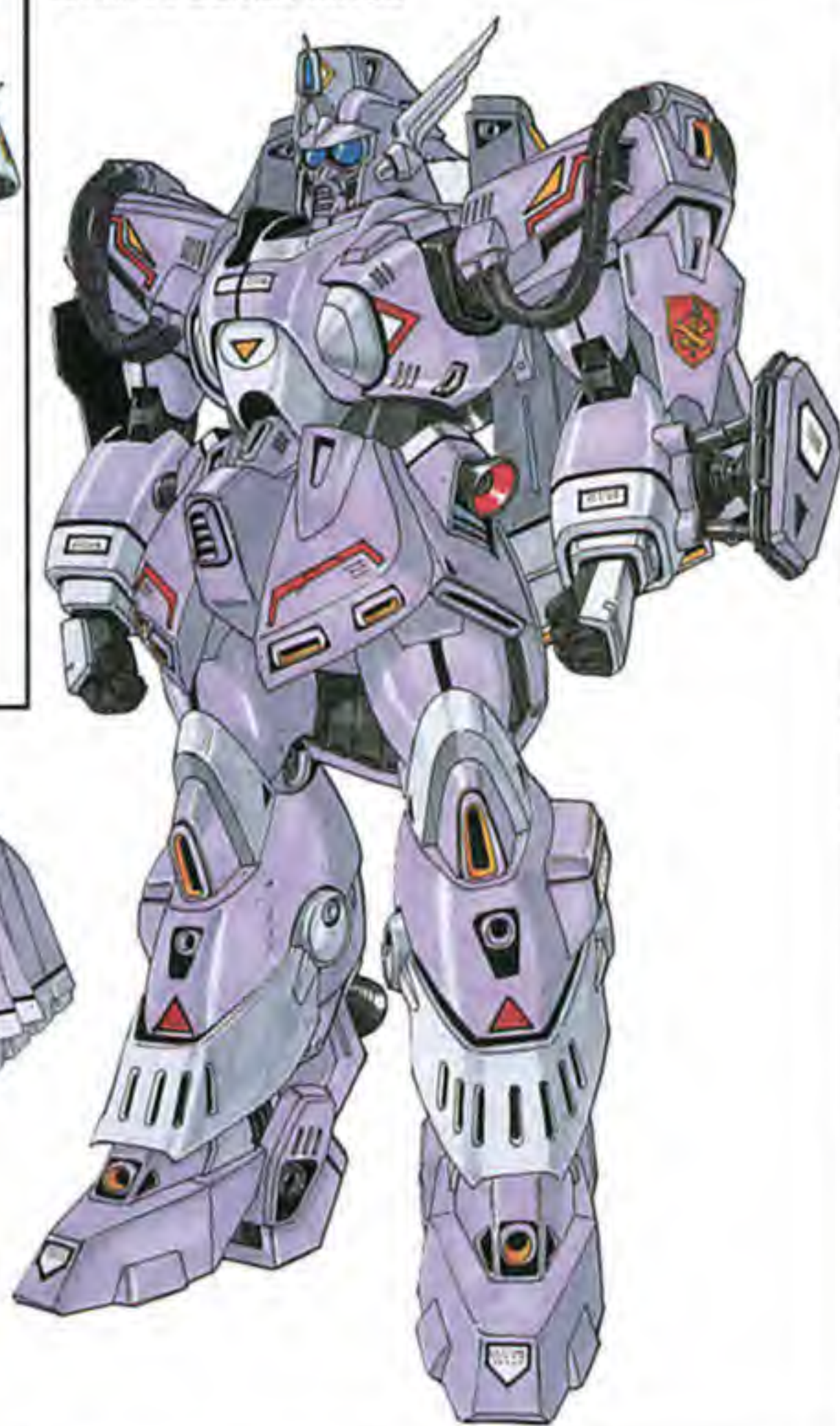
■ RXR-44 GUNTANK R-44



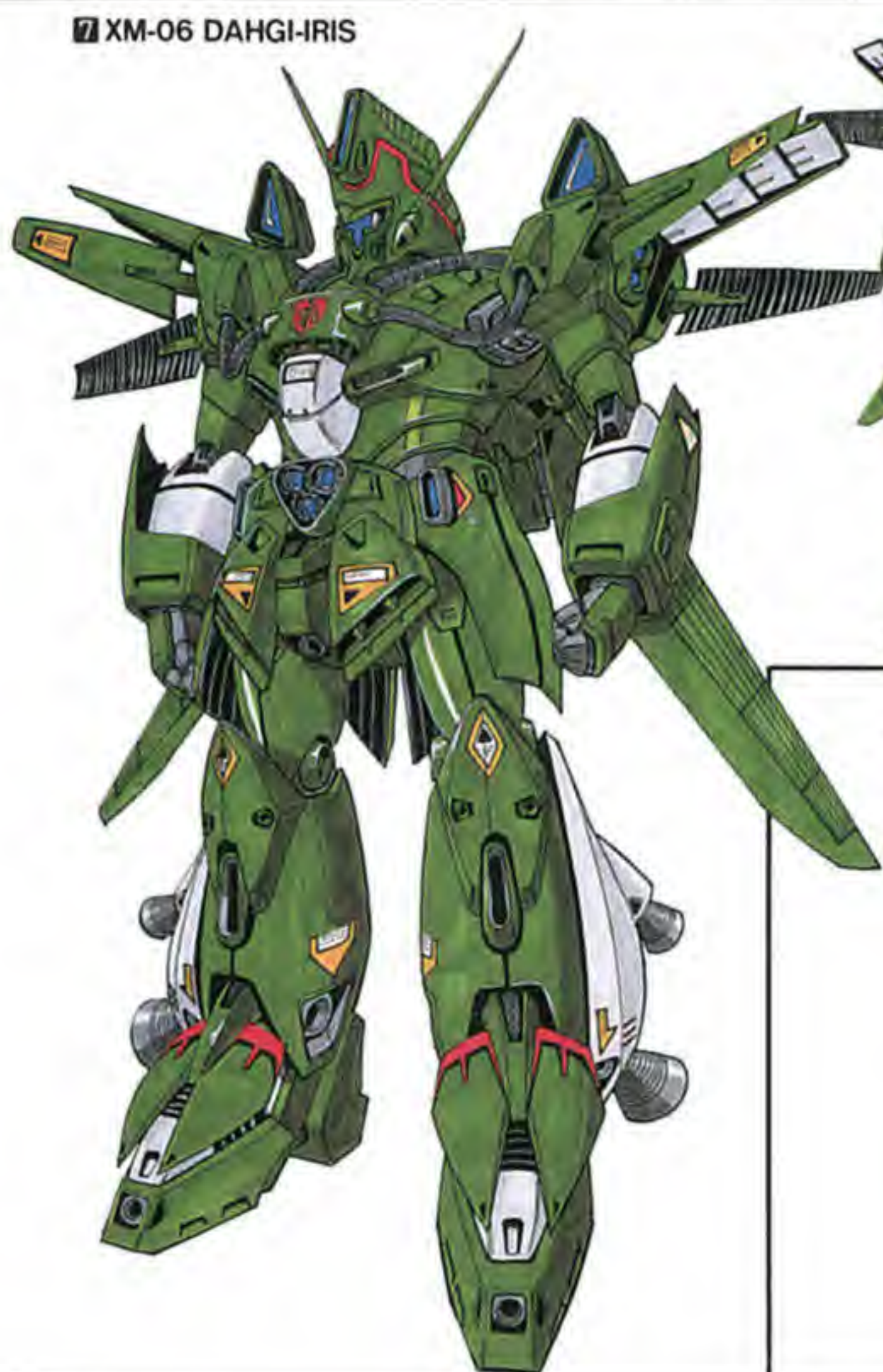
5 XM-01 DEN'AN-ZON



6 XM-05 BERGA-GIROS



7 XM-06 DAHGI-IRIS



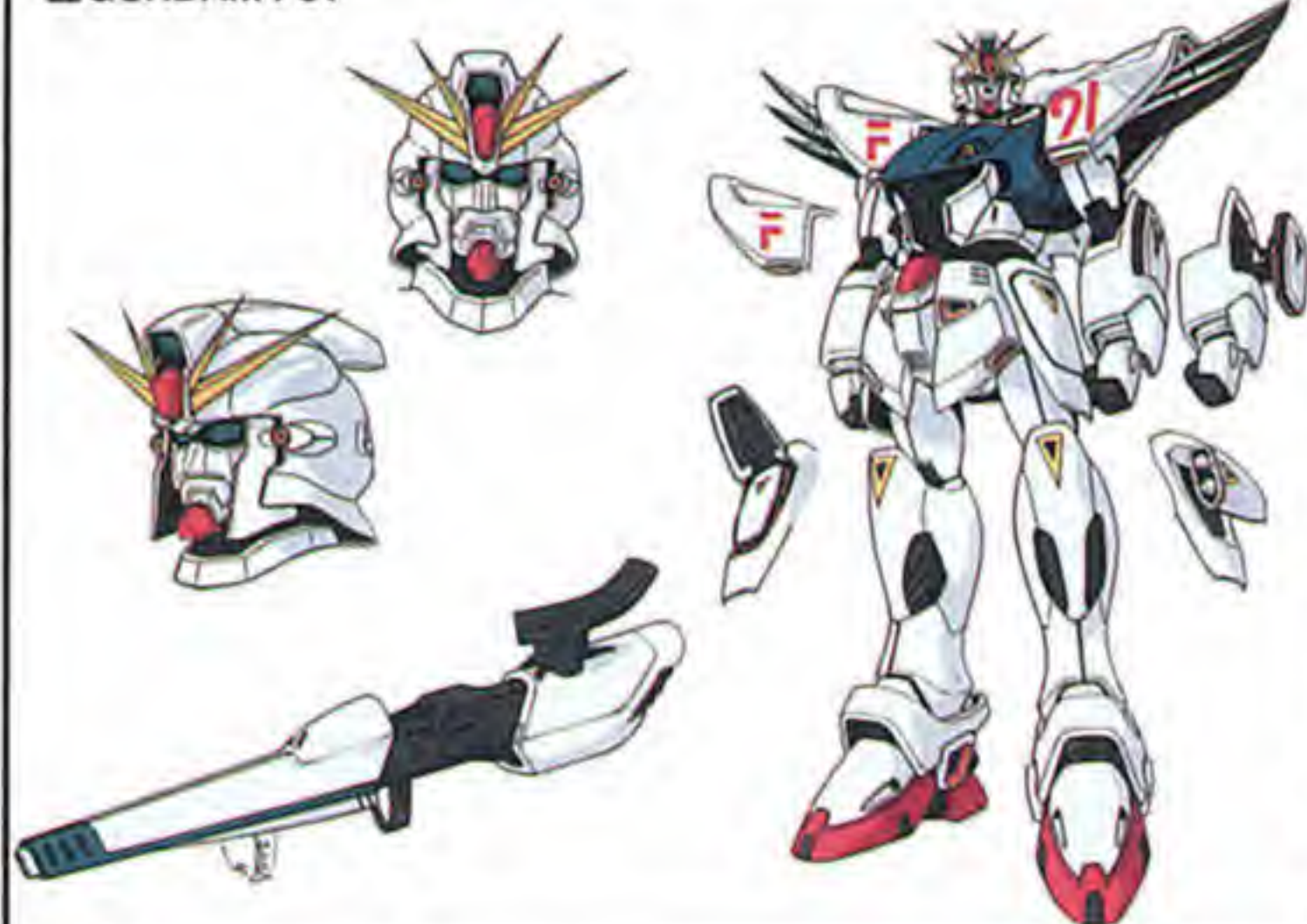
8 XM-07 VIGNA-GHINA



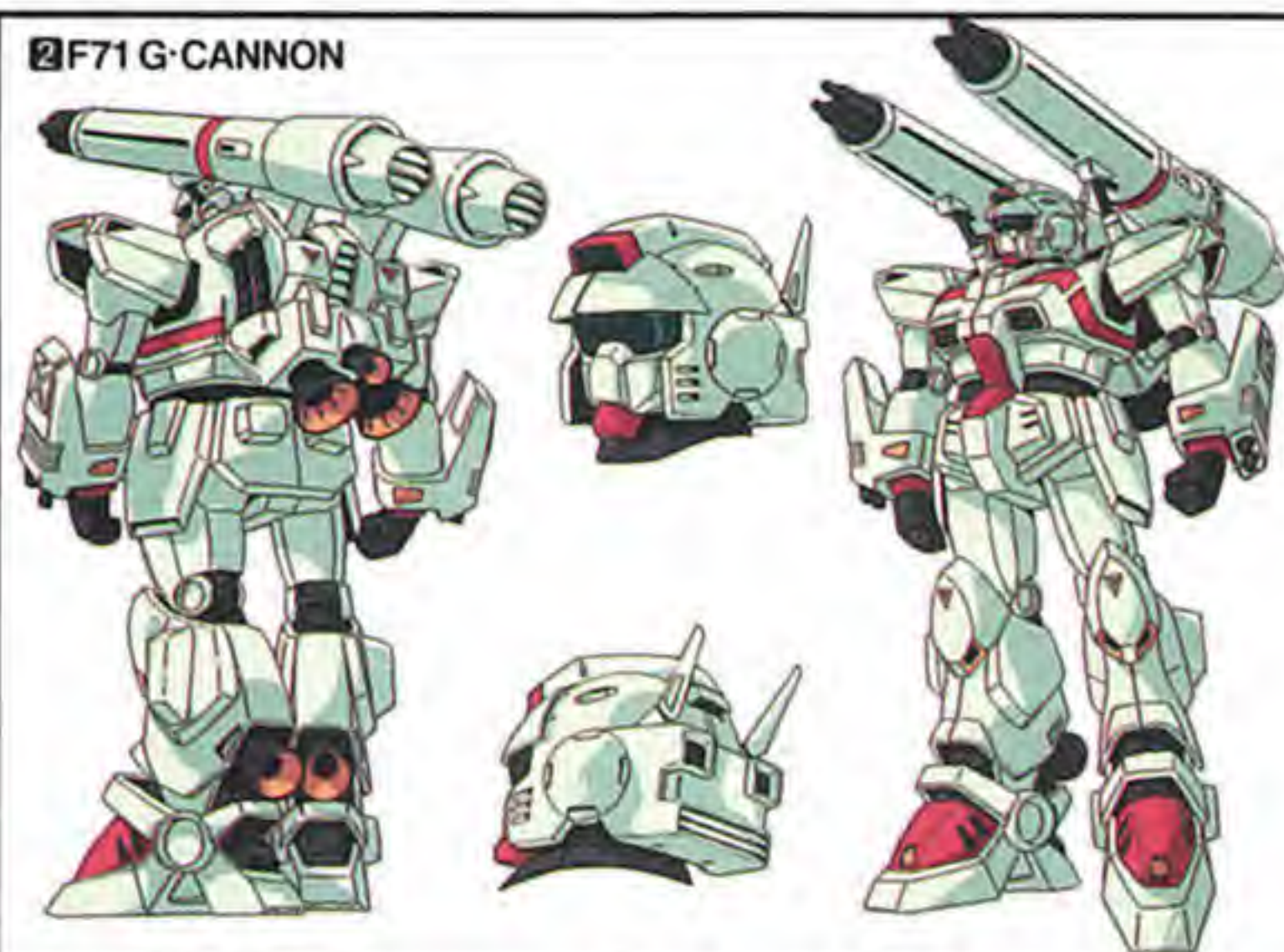
Part. 2 ■ COLORING FILE

FEDERAL FORCE

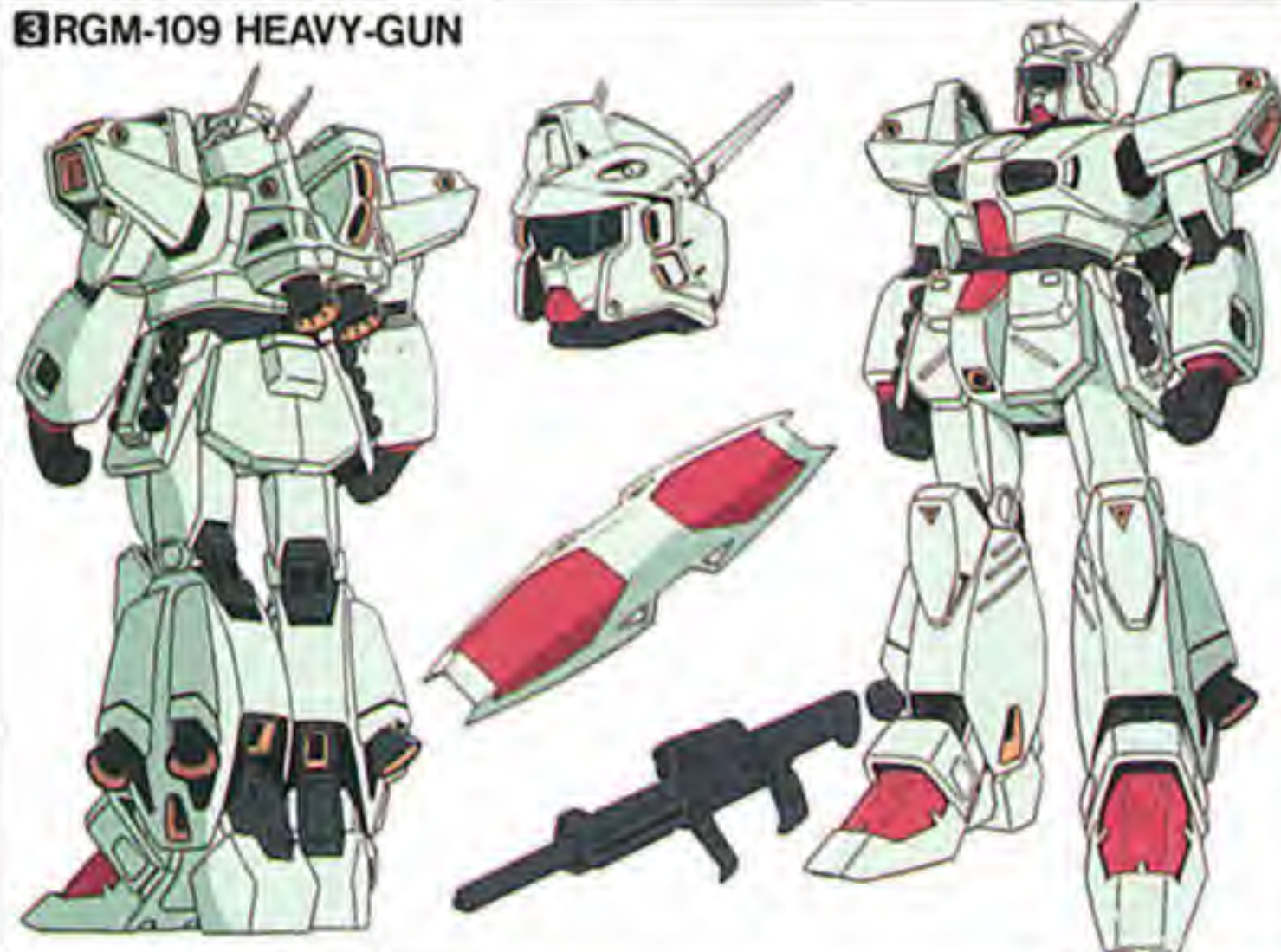
1 GUNDAM F91



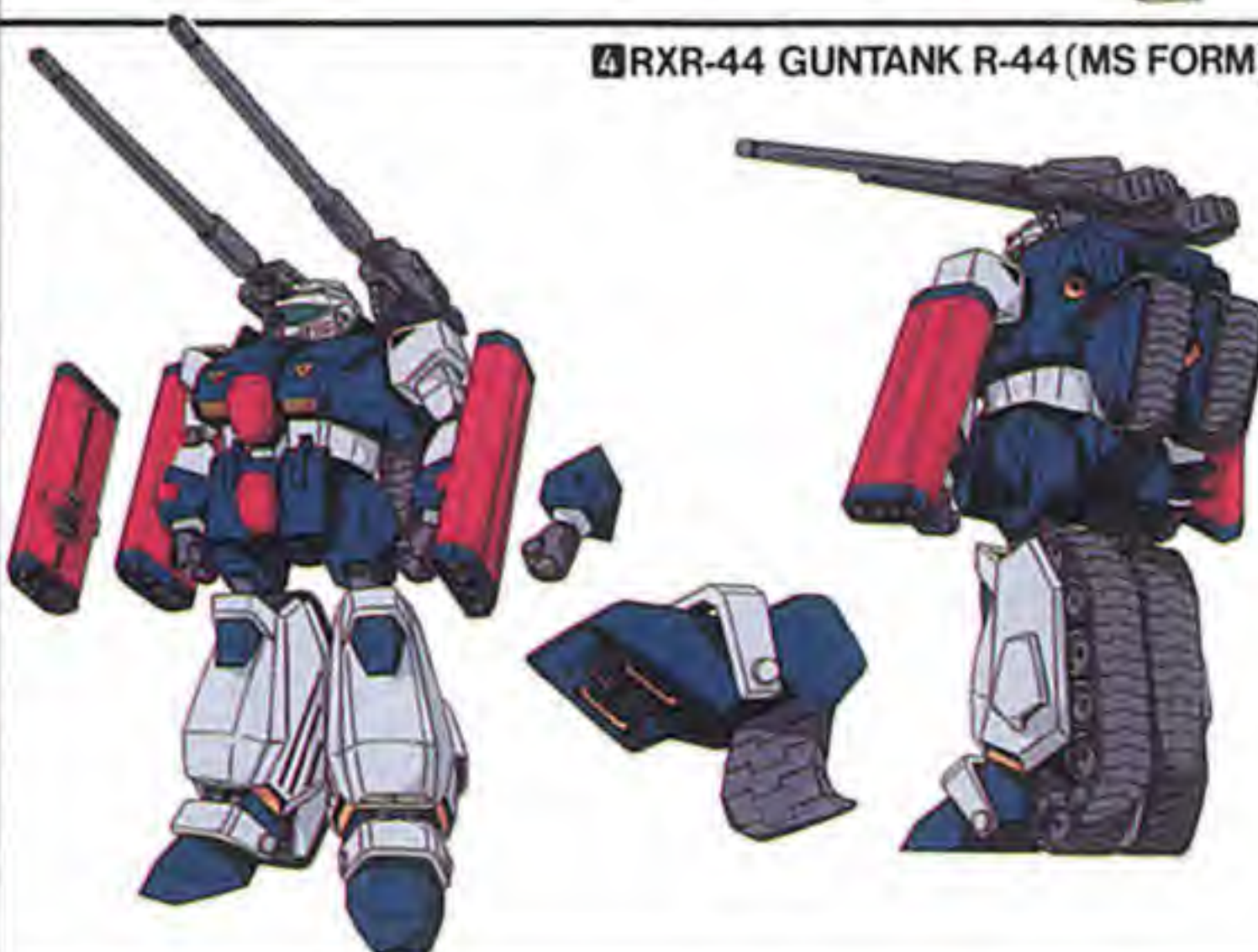
2 F71 G-CANNON



3 RGM-109 HEAVY-GUN

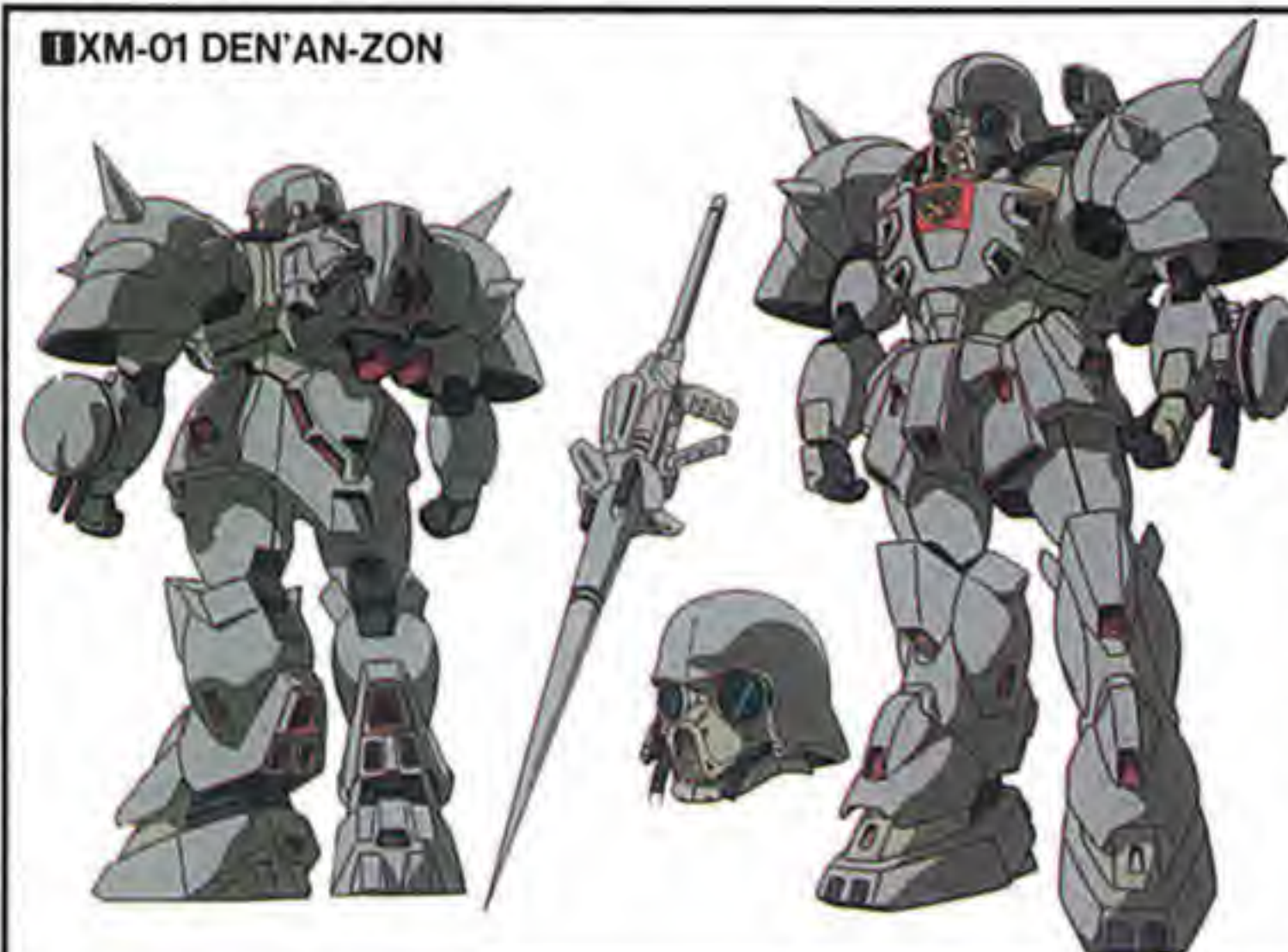


4 RXR-44 GUNTANK R-44 (MS FORM)

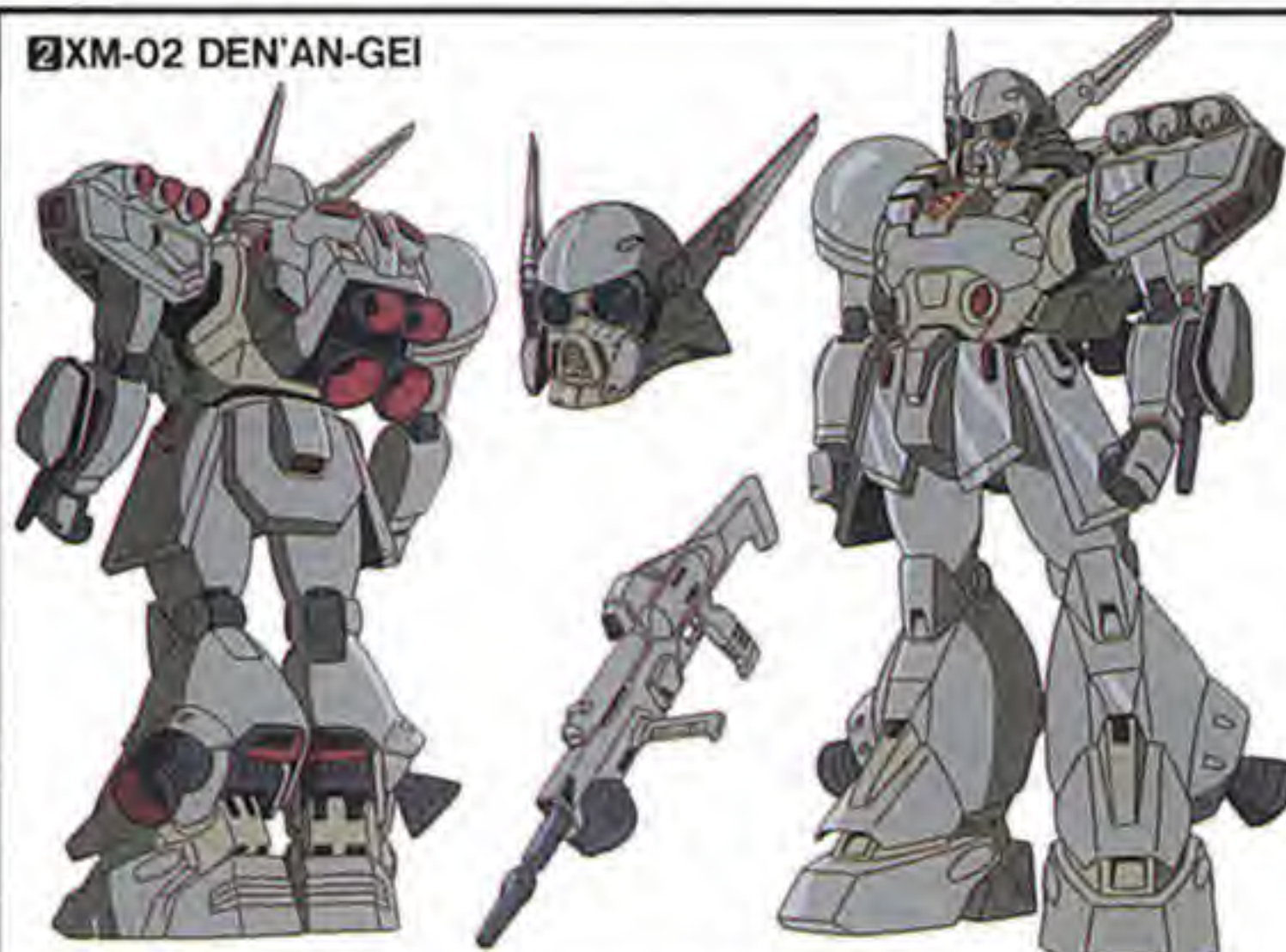


CROSSBONE VANGUARD

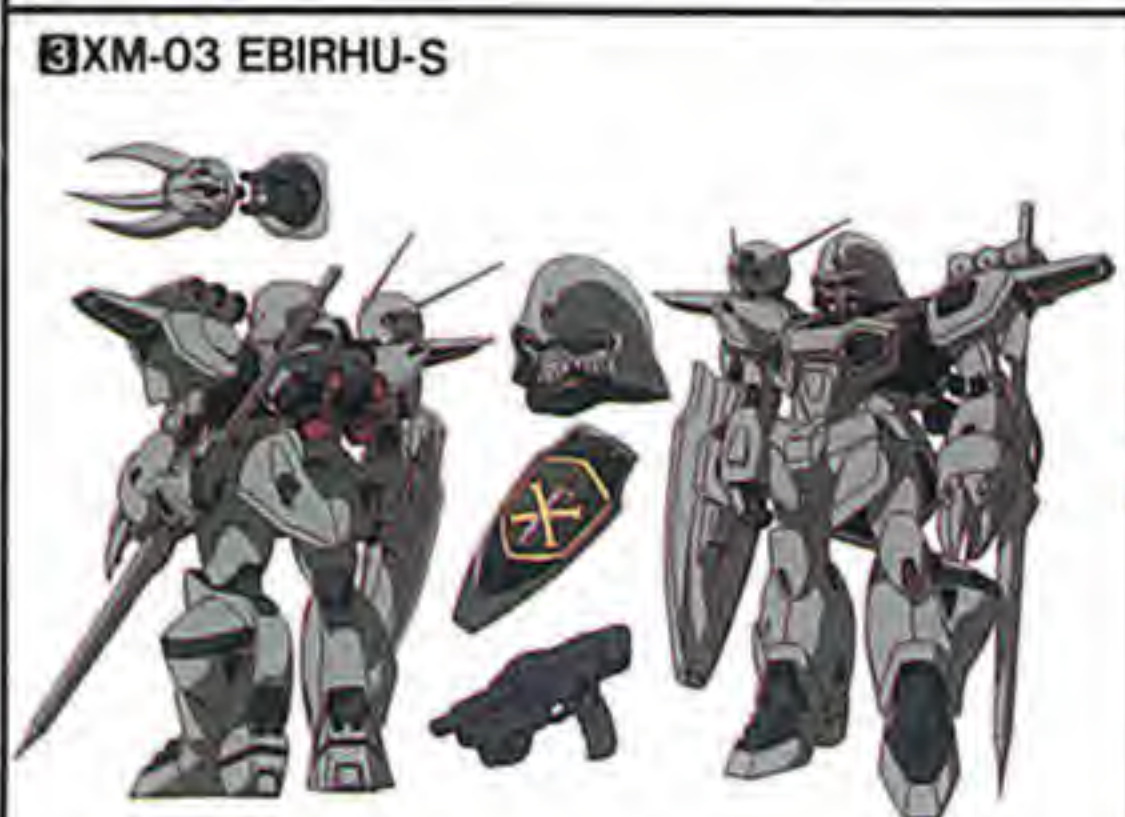
1 XM-01 DEN'AN-ZON



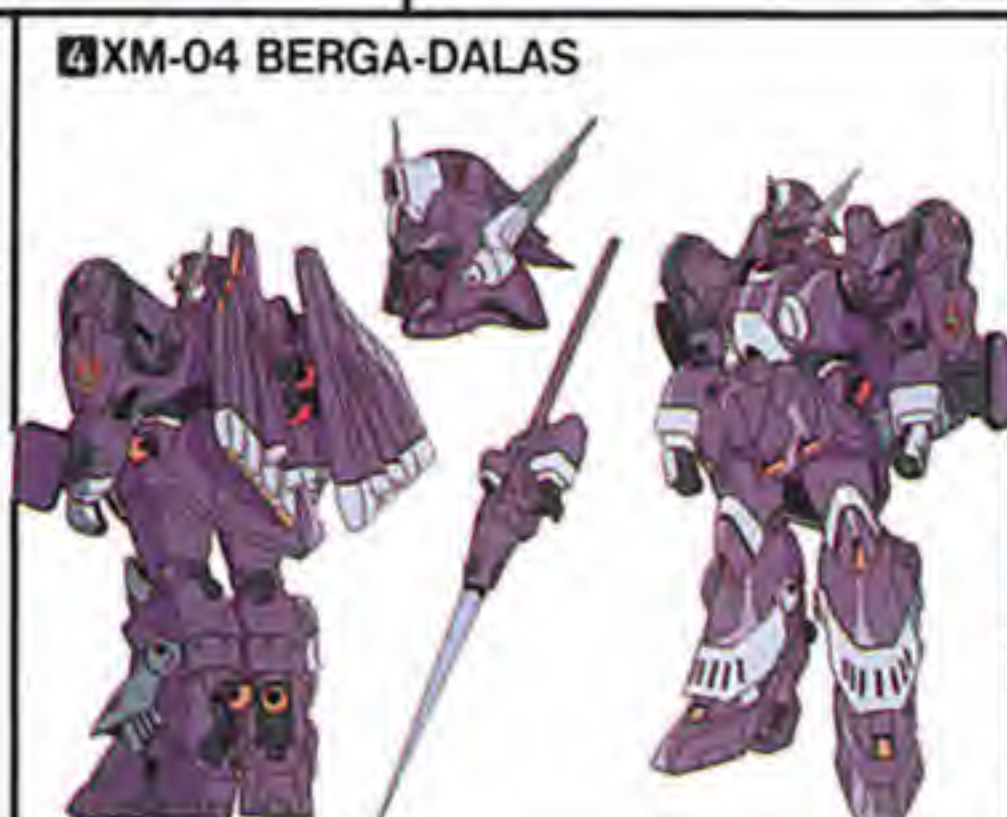
2 XM-02 DEN'AN-GEI



3 XM-03 EBIRHU-S



4 XM-04 BERGA-DALAS



5 XM-05 BERGA-GIROS



5 RXR-44 GUNTANK R-44
(TANK FORM)



BLACK VANGUARD

1 XM-05 BERGA GIROS



2 XM-01
DEN'AN-ZON

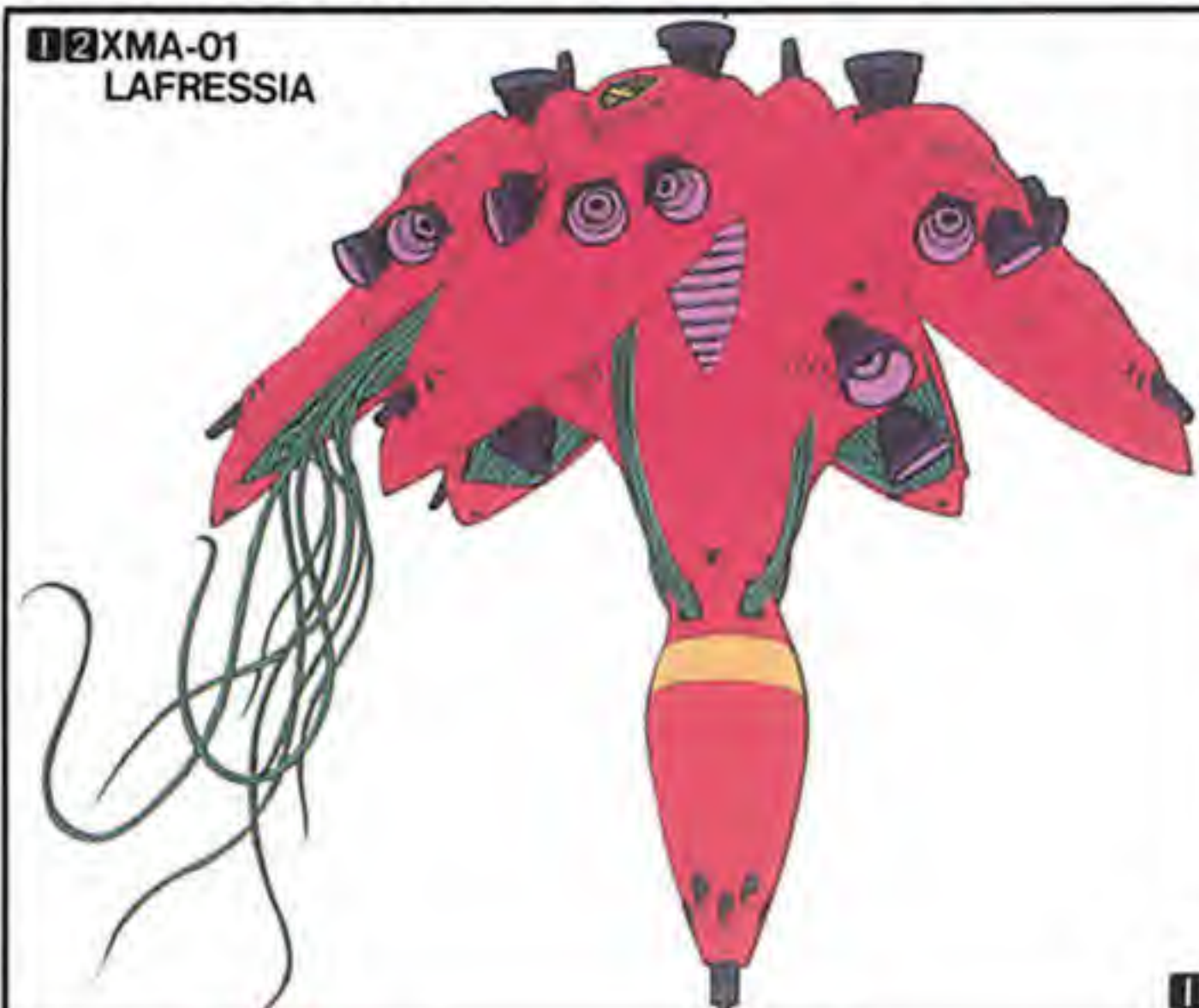


3 XM-02
DEN'AN-GEI



CROSSBONE VANGUARD SECRET WEAPONS

1 2 XMA-01
LAFRESSIA



4 XM-03
EBIRHU-S



6 XM-06 DAHGI-IRIS



7 XM-06 DAHGI-IRIS
(FEDERAL FORCE VERSION)



8 XM-07 VIGNA-GHINA



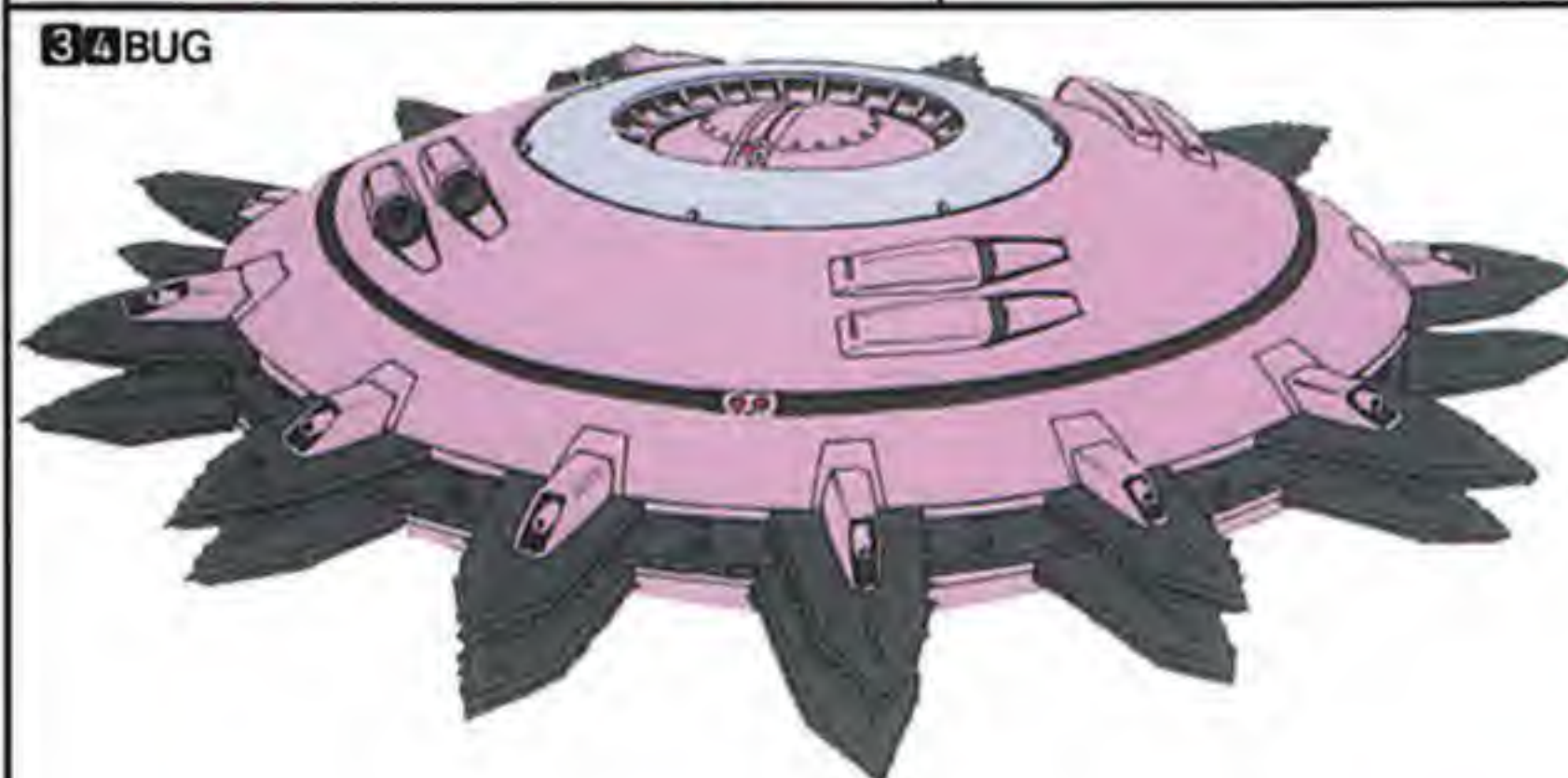
2



3



3 4 BUG



4

GUNDAM F91 SUPPORT GOODS

■記事中に登場する“B-ジョイント”などをいろいろ紹介しましょう。



1



2



4



5



6



9



7



8



10



3

1 XM-02 デナン・ゲー

1/100スケール/キャストキット/6,500円/Bクラブ

キット化はされなかったものの、CV軍の中では一番人気があるのでは?と思うこのMS。総パーツ数40で、コクピットハッチは開閉開折式。ぜひ2体買って黒いのも作ろう

23 ジェガンノーマル&Mタイプ用改造パーツ1/144スケール/2,800円/Bクラブ

これはF91版ジェガンへ改造するためのパーツで、再販中のジェガンを使用する。キャスト製

4 クロスボーンバスターMS用ソールパーツセット/キャスト製/2,200円/Bクラブ

発売中のCV軍MS用の足底パーツ。連邦側のキットも発売中だ

5 Bジョイント/200円/ウェーブ

今やMSを始めロボット物には欠かせない存在となったBジョイント。これで可動範囲はぐっと広がるぞ

67 Q・サーベル/各350円/ウェーブ

MSを始め、いろいろなキャラクターのビームサーベルに使えるセット。柄は角、丸両タイプ、ビーム部またはモノアイに使用できるパーツもある。クリア、ピンク、グリーン、イエローの4色がある

8 F・ハンド/350円/ウェーブ

1/144スケール(F91なら1/100)の可動式の手のセット。角と丸があり、連邦とCV軍で使い分けるといいだろう

9 ライト・クリスタル/各250円/コトブキヤ

MSのモノアイ、CV軍MSのデュアルセンサー部に使用できる。色は赤、緑、透明で、サイズはSS~Mで、ダイヤカット、Lは半球で全12種類

10 てっちゃんII&III/300円/コトブキヤ

上げんこつタイプの角指セット。下が銃が握れるタイプ。角、丸のそれぞれのセットがある。1/144スケール

■問い合わせ先

ウェーブ

〒188 東京都田無市向台4-20-8

☎0424(68)1334

コトブキヤ

〒190 東京都立川市曙町2-2-25第一デパート3F

☎0425(322)3500

Bクラブ

〒111 東京都台東区駒形1-4-8 バンダイ第5ビル4F

株バンダイ・ホビー事業部出版部

☎03(5828)3070

4つのバージョンで登場、デナン・ゾン

[デナン・ゾン]

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説/STEP.1 大改造編/ブラックバンガード仕様 小林和史

STEP.2 細部ディテールアップ編 木村学

STEP.3 お手軽改造編 山下俊也

STEP.4 カラーリング編 初沢正博

[カラーページP.100~105]



①カラーページでも紹介したように、大幅にプロポーションの変更を行なった小林氏の作例。劇中の作面段階では設定よりも頭身が伸びているように見る時もあるが、この作例でもそれに近い処理となった

②③サイドから見ると、腕、脚部の延長がよくわかると思う

④背部ではバックパックのノズルを含めた改修とパイピング等を新たに行なった

2



3



4

■デナン・ゾン/STEP.1 大改造編

「鉄壁/格闘戦用のランサーが宇宙を裂く」(H・J 1月号 バンダイさんのデナン・ゾン 広告より) うおーっ、ノかつちょえーノ死ぬノ

このコピーを見た後、キットを見る。うーん。いや、キットの出来は設定に比べるとかなり似ていて良い出来。でも、ちょっと重そうで、とても宇宙を裂くってゆー感じじゃなかったの、「ここは一丁、鉄壁の騎士って感じで、ある程度設定無視してもカッコよく作ってみるか!」とゆーのが今回のコンセプト。⑤長様の「劇中のイメージでかっこよく」の言葉も手伝って、「デナン・ゾンなんていやーん♡」と言う人にも「けっこーいいじゃん。」と思わせるぐらいの意気込みでやってみました。

■頭

良く出来てるけど、前記の理由でほとんど新造。まず、マスクを削りとり、ヘルメットを前後左右に幅ツメして小型化。目は5mmプラパイプと3mm丸棒の組み合わせ。少し外を向かせると横から見た時にいい。マスクはポリバテで新造。こういう入り組んだパーツは、仕上げが終わるまでバラバラになる様に作るのがコツ。この頭だったら、メットと目とマスクね。

■胴体

首と肩の付け根は、穴を開けて3mm程下方へ下げています。肩関節はポリバテの削り出しパーツと丸棒等でそれらしく。よく見ると、大して作り込んでないんだけど、パッと

見てそれらしいからいいでしょ? 詳しくは図を見て下さい。

胸側面左右2つずつあるインテイクは、本体との間にかなり大きな隙間ができるので(テストショットだったから?),ポリバテで胸のラインを変えて、座りを良くしています。胴体の関節が本体から離れ気味なので、図の様に改修。フロントアーマーは2mm延長。左右アーマーは前後に合わせてライン変更。取り付けはA・スプリングにしています。後部アーマーは、アポジモーターを、ポリバテで作って直したけど、ちょっと失敗。本当は左右と後アーマーはピッタリ合う様に作ってたんだけど、塗装後組み立てたら、胴体が入らないとゆー(後部アーマーが本体に接近しすぎてた)ス



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14

ーバー・ニアミスをやってしまい、かなり段差ができてしまって超爆裂悲しかったです(何度も仮組みしたハズなのになあ)。

■腕部

肩アーマーのスパイクは、鋭さに欠ける為、5mm丸棒から削り出した物に変更。内側は、下2つのピンを削り取ってディテールリング。ペーパーがけを忘れたりしてて、ちょっと汚ないです。反省。上腕は図の様に直しています。肘関節も図の様に作ったものを、キャストに反転してます(そのままじゃ強度不足だからね)。パイピングは、クリアランスの関係でオミット。下腕は、肘関節可動の為、大きく欠損しているの、ポリバテで設定の様に修正しています。手首の付く関節は、ポリパーツ製なので、キャストに置換して使用。但し球体関節はつぶれてしまうので、それが

嫌な人は、ポリパーツをプラ板で覆ってやりましょう。手首は、良く出来てるんだけど少し大きく感じたので、左手はキャストブロック削り出し。右手は、久々のGMコマンド(何かあるとすぐ使われてしまう悲しいやつ)の物を加工して使用。ビームシールド発生機は、ノズルがフラットなので、キャストに置換した物を(キャストの方が彫りやすいから)平刃等で彫り込んでます(2時間ぐらいかかった...)。設定だとノズルの端が丸いんだけどそこまでは再現できませんでした。ビームシールド基部は、そのままではあまりにも味けないので、シールド裏側に、表側のパーツを貼りつけ(2体分あったから。ズルイけど)、基部を2mm丸棒でシリンダー風にあっさり処理してます。設定だと腕に密着しているけど、そうすると肩アーマーに当たってしまうからね。

■脚部

ももは中央で上下にカットし、下部を前後逆にして、3mm延長。膝関節は図の様に加工して二重関節に。すねは2mm幅ツメの後、すそを4mm程ポリバテで延長。後ろのノズル部は使えなくなるので、キャストブロックから削り出してます。足首は、2mm幅ツメ。この際かかとのパーツは一度切り離し外にずらして再接着。足の裏は0.3mmプラ板等でディテールリング。かかとの裏は、キレイに作ってたんだけど、複製しようとしたら一発目で型が壊れてしまい汚ない物となりました。今回かなりミスしてるなー。

■その他

バックパックは、設定と比べるとラインが全然違うけど、軽いディテールアップで。大きいバーニアが付くブロックはプラ板の箱

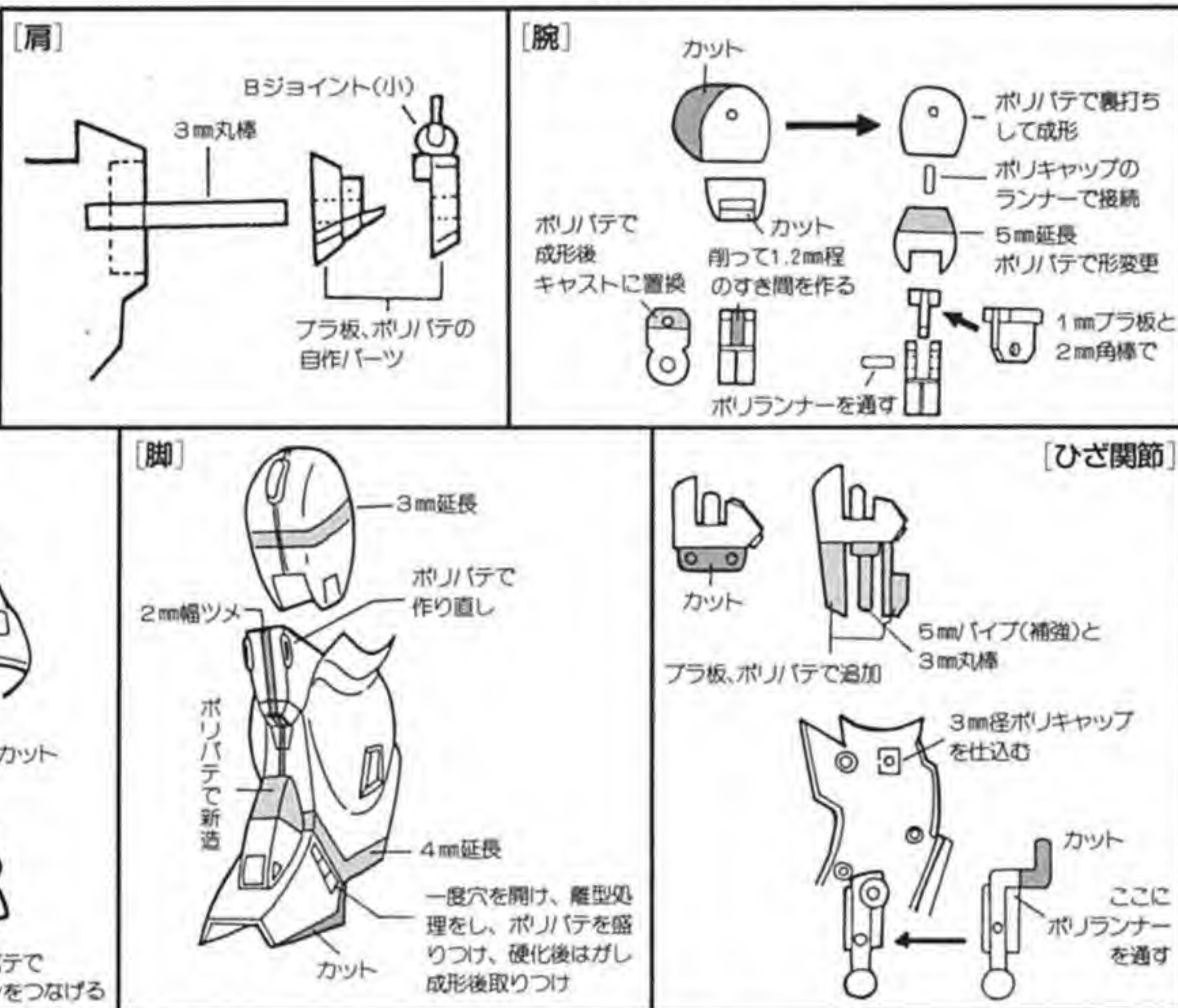


15

- ⑤▶⑦頭部はキットのものと比較してわかるように2回り以上小さくし、さらに、より精悍なイメージに変更した。尚、基部はBジョイントに変えた
- ⑧胸周りは特に大きさの変更は行なっていないのがわかるだろう。ただし、肩のパイプ類はスプリングパイプに変えている
- ⑨スカートアーマー部は図のように変更し、脚部の延長とバランスをとってやっている
- ⑩バックパックはノズル、パイプ類などを中心にディテールアップした
- ⑪肩の基部は図のように自作し、肩アーマーが独立可動するようにしてやった
- ⑫肩アーマーの裏のモールドは、ぜひ薄いプラ板などで作り直したいところだ
- ⑬腕は図のように大幅に改修。可動部を2段増やした。手はキットの可動指のものをせず自作した。また、ビームシールド発生器も一度型取りしたものを使ってディテールアップしている
- ⑭⑮太股〜すねにかけては図のようにして改造し、長く見せるようにした
- ⑯やっぱり足の裏は作ってやりたいところだね(160ページの資料を参照のこと)



16



組み新造。その下のプレートもプラ板で。小さいバーニアは2つくっつけてるので、切り離して丸く成形。上部のセンサーと、本体からのパイプ受けはプラ板で新造です。

銃はちょっと小さい気もしたけど、ランサーの先をとがらせただけです。

ビームシールド(クリアパーツ)は、ふちを薄く削ってます。あと表面は1500番のペーパーで、放射状に少しくもらせてみました。これは「心はいつも91歳」アウシュビッツ田谷君が、老体にムチを打ちやってくれた物で、僕は気に入ってるのですが、どうでしょうか？

キット付属のビームシールドの表現は劇中に比べてどうしても均一なもので成型されているので、思いきって透明プラ板や透明のエンビ板で、もっと不規則な感じにしてみようと面白いかもかもしれません。

■塗装

⑤長様が「指揮官クラスのMSは、メタリックなイメージらしいよん」とおっしゃってたのですが、安直な僕は赤を除いて全てメタリック(黒はちょっと違うけど)とゆー暴挙に出てしまいました。これでも色々考えたんだよ。

黒は、黒②+青⑤20%をまず吹き、その後エッジに銀⑧を細く吹きます。そして銀の上にクリアレッド④7+同ブルー⑤0+フカヤのパール粉ブルーを混ぜた物を吹く。で、エッジを残しつつ(多めに吹いてしまった銀を修正しつつ)面の中央に最初の黒を吹きつけてます。今回余りエッジに色が残りました。ちょっと失敗。紫は銀地にクリアレッド④7+ブルー⑤0+蛍光クリスタルパープル④少量です。黒と紫の上にはクリアーをたっぷ

り吹き、コンパウンドで磨いてます。金は銀地にクリアーイエロー④8+同オレンジ④9関節は黒鉄色です。赤はエナメル白地に赤。以上で塗装終了。ちょっと虫みだし、顔が紫とゆーのは嫌だけど(色指定がそうだから仕方がない。でも黒にしちゃえば良かったかな…)、一応高級感を出せたと思う。

■おわりに

といったことで完成ですが、今回別冊用にデナン・ゲーをスクラッチしています。色をこの機体と同じく「ブラック・バンガード」タイプに仕上げていますので、そちらも見てやって下さい。



1

■デナン・ゾン/STEP 2 細部ディテールアップ編

さて、ここではお手軽よりはちょっと上のランクで、しかも細部にこだわってみました。どのへんにこだわったかと言うと、それは記事の方を読んでもらえればわかると思います。

というわけで、前置きはこのくらいにして始めましょう。

■頭部

ちょっと側面が出っ張り過ぎて、タコ坊主みたいなので削って出っ張りを無くし、首をBジョイントにしてマルチ可動にしますが、パイピングしたら、ほとんど動かなくなってしまい、この辺のクリアランスやパイプの種類(SF3Dのがやわらかい…)を考えてやればよかったと思います。

■腕部

まず上からですが、肩アーマーは設定と比

べると全然違います。私のイメージとしては、もっとベイルっぽい感じがしたのですが、気付かないふりをして、取り付け部をBジョイントに換え、裏側のモールドをプラペーパーで再現。腕とは別に動いて表情豊かになります。上腕は、外側をエポバテでボリュームアップ、肩付け根をBジョイントに換えます。これで、肩の動きと合いまって、腕はかなりの自由度がきくはずです。肘関節も設定を見る限りまるっきり別物ですが、可動を優先してそのまま。下腕は、手との付け根がPキャップまる出しなので、付け根自体をプラ板の箱組みで作り、中にPキャップを仕込みます。手首は、なんと今は懐かしドラグナーシリーズのゲルフの手首にエポバテを盛り削りし、プラ板で手の甲のカバーを作ります。指は2mmプラ棒を削って作ります。大きさといい、ディテールといい、ぴったりだと思いませんか？



2



3



4

■脚部

ちょっと短足ぎみなので、太股に3mm程スパーサーをかまして延長。臍は、接着面で1mm強幅詰めしています。そして、足の甲のカバーは、側面のディテールが甘いので一度くり貫き、裏からプラペーパーを貼って作り直し。足首は、「もちろん、裏は、完全再現ね!」という編集長からの指令があったので、気合を入れて手を加えます。

まず、前方のダクトや裏側のバーニアの付く部分を全てくり貫き、裏からプラ板で蓋をして下準備をしておきます。そして、プラ板、プラ棒、流用パーツでつくった、ダクトとバーニアを取り付けます。前部の爪(?)はプラ板の積層でつくった物をキャストに置き換えて使用。ただし、後部の物は、何故か複製していません。

あと、各所のダクトは全身の物もですが、全て共通の大きさにしておきます。こうする



5



6



7



8



9



10



11

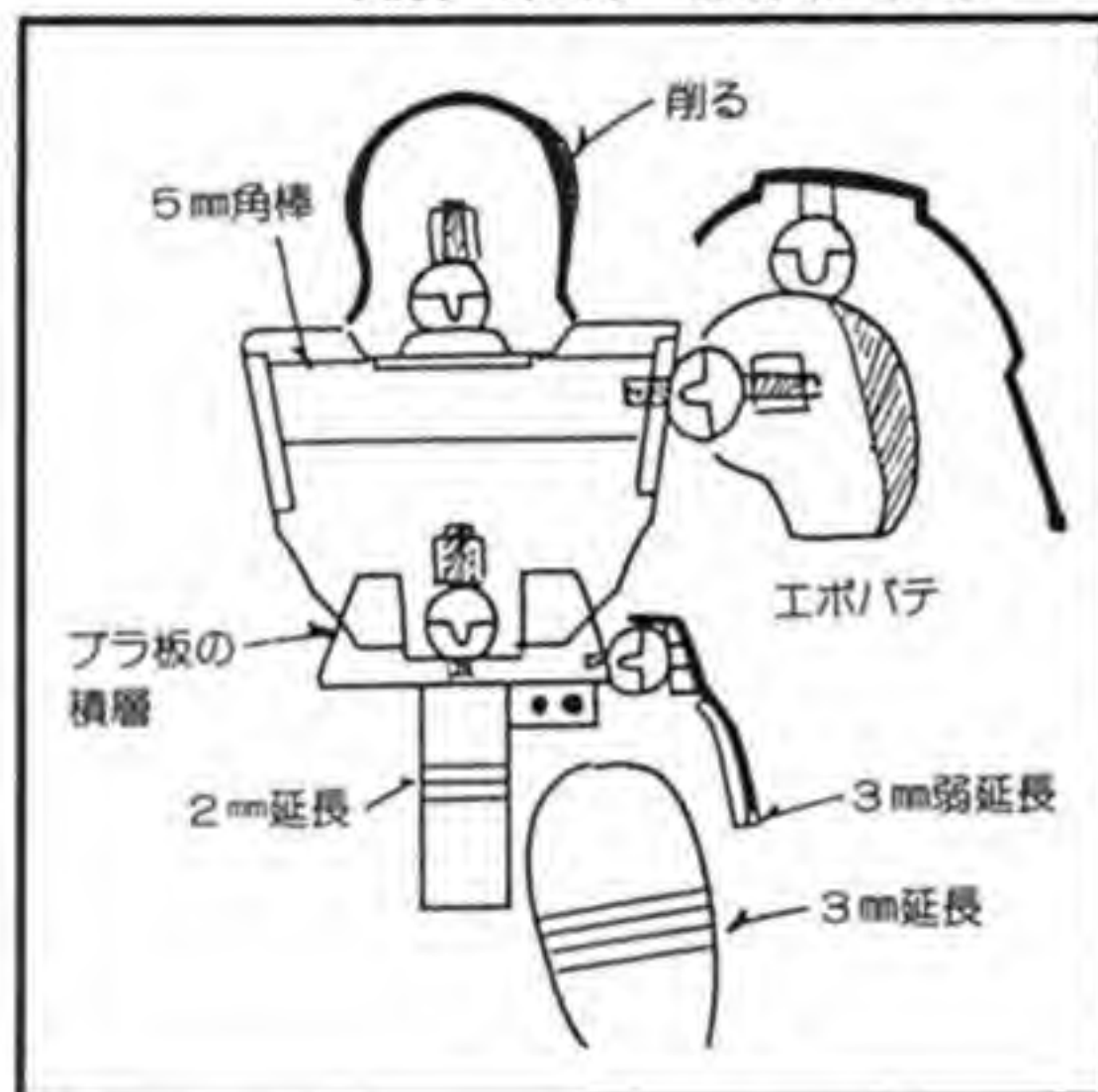


12



13

- 1▶3プロポーションは、脚部の延長と、それに伴うスカート大型化によってバランスを良くしている
- 4バックパックと後部スカートアーマーはプラ板による自作。これも脚部などの延長に合わせてためだが、一般読者はここまでやる必要はないかも
- 5頭部は上部のふくらみを削り、ジョイント部分をBジョイント(小)に変更しただけにした(図参照)
- 6胴体上部。設定の上部図を参考にディテールアップを行った。パイプは外側をスプリングパイプ、内側をガラスチューブにしてやっている。また、サブセンサーは可動する
- 7肩は図のような変更作業を行ない、肩が独立可動するようにした
- 8ビームシールド発生器はキットのパーツを元にフタをし、ディテールアップした。また手は他のキットからの流用パーツを加工したもの
- 9フロントアーマーは延長し、ダクト(?)のモールドもプラ板で作直してシャープにしている。また、サイドの2枚のアーマーはBジョイントでの可動に変更した
- 10リアアーマーもプラ板からの作り直し、これに合わせてアポジモーター類も新造
- 11バックパックは完全なプラ板によるスクラッチ
- 12ひざの裏のモールドは一端削り、新たにガラスチューブでディテールアップした
- 13足の裏はプラペーパー、流用パーツ(ノズル)でディテールを入れてやる



と、マスターとして1個つくっておいて、複製した物を使用することができます。全身でなんと、17個もダクトが必要なのです。まあこのシリーズを、これからも作ろうと思っている人は、だいたいどれも同じダクトの様なので、これを機会に何個か複製しておいた方がいいかも…。

■胴体

上半身は、パイプの受けをプラパイプで作直し、肩の付け根もくり貫いて、裏からプラ板を貼り、パイピングなどでディテールアップ。次に腰ですが、なにか今いちな感じがするので、思いきってプラ板の積層で作直し。股のパーツは、2mm延長し、それに合わせて各スカートも、ディテールアップを兼ねて延長します。後部スカートは、「こりゃ見ちゃおれん!」なので、プラ板で新造し、複製したダクトを取り付けます。サイドスカートも厚さが足りないなので、この際に1mm程、幅

増してやります。

■バックパック+武器

B Pも、後部スカート同様、「これ程、ディテールの多いパーツを一発抜きなんて、こりゃなんともいただけませんな!」なので、残る力を振り絞って新造します。なにも難しい事はやっていません。全て、プラ板の箱組みと積層、プラ棒の加工のみです。バーニアは、キットの物が使えそうなので、そのまま使用。ただし、縁を薄く削り、大きい方には中に2mmプラ棒のピンバイスで開口した物を入れています。丁寧につくれば、誰だってできない事はないです。頑張りましょう。

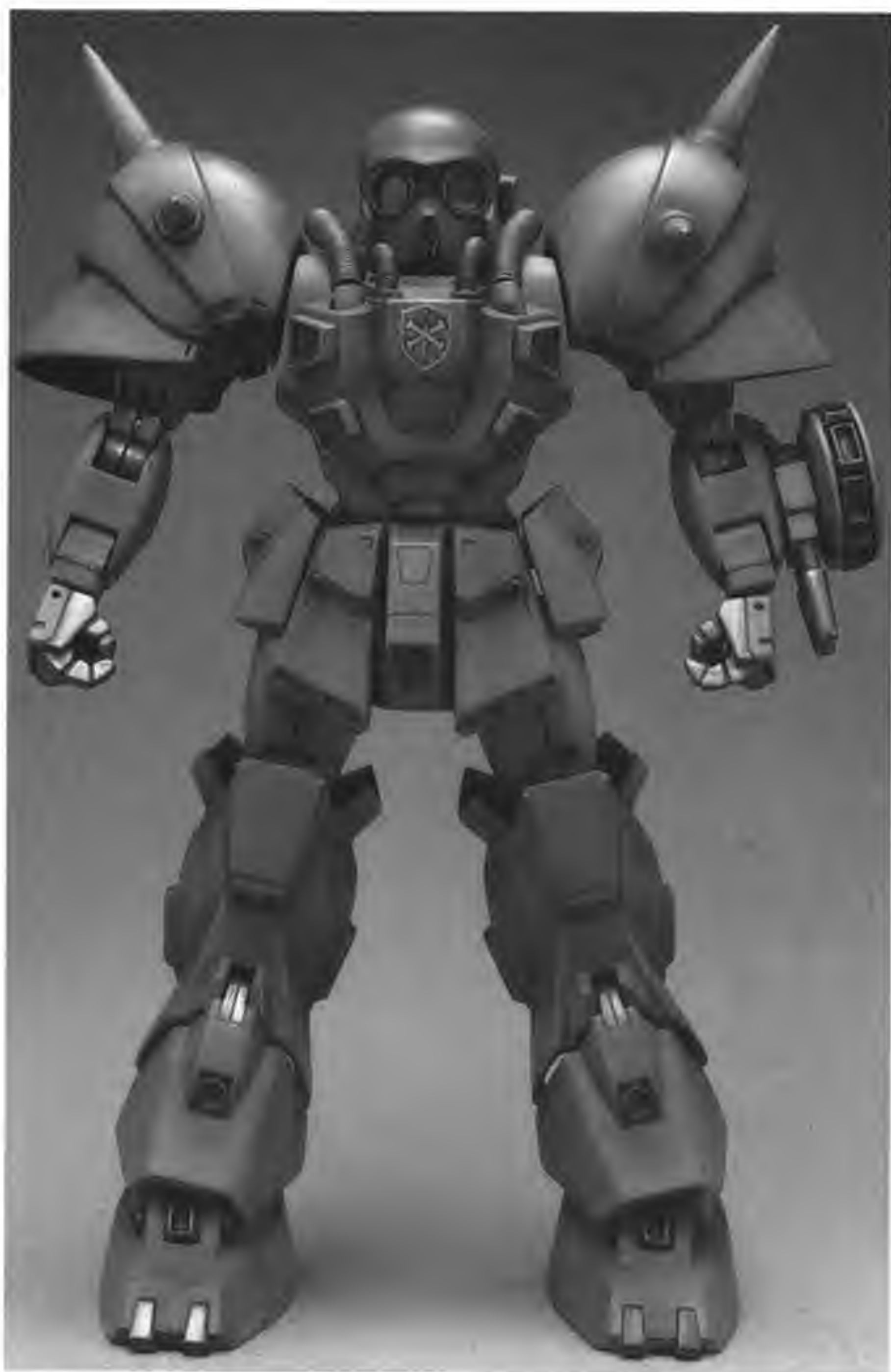
で、武器ですが、今回のシリーズは、何やら妙に格好良いです。ビームシールドも仲々イカした発想で、「イカす!」とか思ったりしますが、F91の資料の中に、手裏剣の様に投げる様な事を書いていたのには、さすがにショックは大きかったです。まず、銃は、

銃身を2mmプラ棒で作り、サイドグリップもプラ板で新造します。ビームシールドは、ビーム発射口をくり抜き、裏は、蓋をしておきます。

■塗装

なんだか久しぶりに塗り易い色です。このところ、白とか赤ばかりだったので、今回は、かなり気が楽です。

基本色は、エアクラフトグレー73+ニュートラルグレー13+黒2少々、かすかに薄い方は、ニュートラルグレーの割合を少なくしています。赤は、モンザレッド88+クリヤーレッド87。関節は黒鉄色88です。各所ダクト、バーニアは、白と黒鉄色。スミ入れは、いつもの通り、エナメル系のツヤ消し黒、ジャーマングレー、レッドブラウンで完成。でも、このキット、設定画とは、多少違うものの、かなり出来が良いと思います。ほんと。



1

■テナン・ゾン/STEP.3 お手軽改造編

さて、ここでは初心者向けのお手軽改造をお見せしたいと思います。大きなポイントとしては、ザク以来の伝統とも言える、肩をハの字にする…の作業を施してやることです。

キット自体は出来がいいので、それ以外の部分はほとんどにしています。

■頭部

取り付け基部を、ボールジョイントに交換し、ついでに5mmほど後方に移動させます。

■胴体

両肩をハの字にし、肩を取り付ける軸を、首同様、後方に移動させ、胸を張った状態を再現、肩のパイプはキット付属のものより一回り大きいモビルスプリングに交換。首のパイプを削るのが、ちょっと面倒でした。

左右の腰アーマーは内側を削り、腰に密着させ、小さなノズルは、ピンバイスで開口。そんなものでしょうか。

■腕部

肩アーマーのトゲは先端を削ってすどくし、指はせっかく動くのだから削ってシャー

ブにします。

さて問題の新兵器、ビームシールドですが、キットでは開口されていないので作り直します。私の作ったものは、厚み計算をまちがえた様で、マクドナルドのビッグマックみたいになってしまいました。

■脚部

足首をジョイントするパーツの所で5mmほど延長、実は、右と左とでは左の方が気もち長くなっています。これは、設定にある大河原立ちを再現する為で、力が入ったポーズがとれるという写真効果をねらったのですが、どうでしょうか（反対から写されたらどうしよう）。

足首のあちこちにある丸いノズルは3mmのブラパイプにより再現、四角いノズルも作り直します。四角いノズルは、取りつけるミゾをデザインナイフなどで彫って広げ、自作したノズルパーツをはめこんでいます。

■バックパック

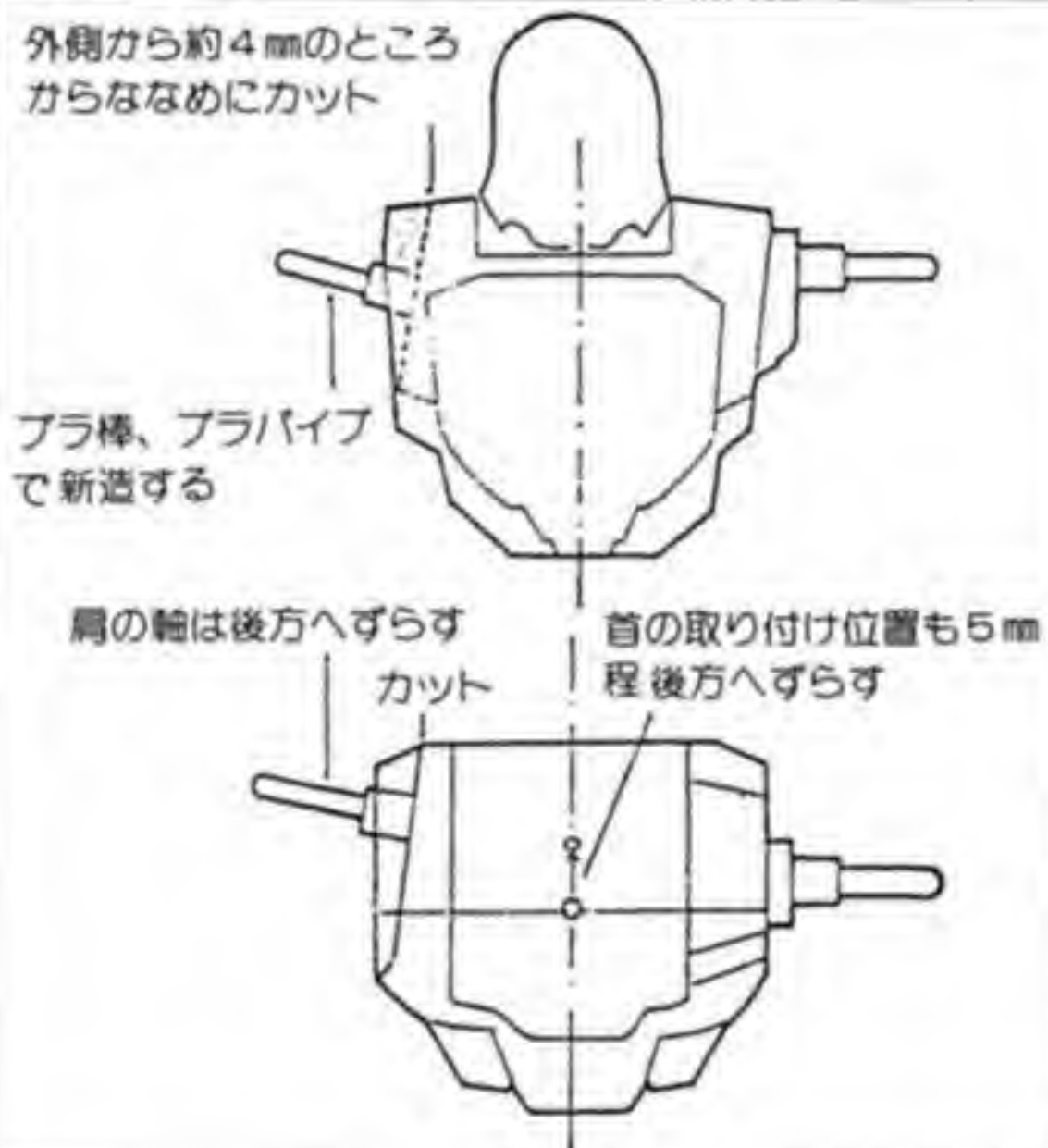
一体になっているパイプをスプリングに変換し、ノズルはフチをうすく削ります。中に



2



3



3mmのブラパイプを入れると今風でいいかもしれない。

ショットランサーなる武器は、先端をすどく削った以外は、なんにもしてません。

今回、彫ったりするディテールには、トライマスター社の模型用ノミを使っています。慣れると、とても使いやすいので、おすすめですよ。

■塗装

私の大好きな塗装がやってきました。私は塗装になると、だんぜん、がんばっちゃうのであります。

本体のグレーは設定では二色塗り分けなのですが、単色にアレンジ。

赤は下地に白を忘れずに、関節やパイプにはメタルコートのアイアンを使用。メタルコートは、筆むらを気にせずに塗れるので、ちょっといいぞ。

最後にエアブラシでスス汚れを再現し、スミ入れは茶系で施し、汚なくならない様に心がけました。



4

- 作例では胴体の改造(図参照)で、両肩アーマーとのバランスを良くし、胸を張った感じに見えるようにした
- 両サイドから見ると若干足首が長くなっているのがわかる。これは足首の可動軸を5mm延長したもので、これだけでもかなり足が長く見えるようになった
- バックパック等のパイプ、ノズルなどのディテールアップをしている以外は、ほぼキットのままのディテールで仕上げている
- 両肩を「ハの字」に切り、肩の取付け軸を後方へ下げた。このことで胸の張り出しが強調されるようになる(図参照)。また、この改造に合わせて頭部の取付け位置も5mm程後方へずらしてやった



5

■ワンポイント・レッスン

[デナン・ゾン5つのお約束! ?]

さて、このデナン・ゾン、シリーズ中ではベスト3に入る良いキットだと僕は思っています。そこで、山下氏のお手紙法を元に、「ここだけは…」といった改修箇所を見ていきたいと思います。

- A) バックパックは一体になっているパーツが多いので、ノズル(特に小さい方)、パイプ類はぜひともディテールアップしてやろう
- B) ビームシールド発生器は自作したが、ちょっと厚かったかな(?)。キットを生かして、みぞを彫るだけでもかなり違うかも
- C) カカとのパーツはプラ板で裏をふさいでやろう。これはパーツを合わせる前にやった方がいいだろう
- D) アーマーのスパイクはやはりとがらせてやりましょう。紙ヤスリ等で丁寧にやれば簡単だろう
- E) これは木村氏の作例からだが、小林、初沢両氏も行なっている。元々キットにもモールドはあるが、やはり0.3mm プラ板の細切りで再現しておこう



A



B



C



D



E



1

■デナン・ゾン/STEP.4 カラーリング編

デナン・ゾンのトリを努めますのは、私初沢であります。御存知のように私が製作するデナン・ゾンは、大河原先生が描いたマーキング用のイラストを元にしていきます(126ページ参照)。よってカラーリングに重点を置いての製作となります。なんせ3人掛りでやった後に残ってる所なんかあるかなと考えつつ製作を開始します。後、個人的に塗装での塗り分けはなるべくしない(ガンタンクで失敗したので)と云う事を念頭に置きました。

■頭部

頭は山下氏と同じです。こうすればクリアパーツは塗装後に付けられるので良いです。

また、クリアパーツはそのままでは光をもたないので、裏からアルミホイルをグチャとして入れてあります。結果はカラーページのとおりで



2



3



4

■胴体

胴体は上記の通り塗り分けは避けるという事でハッチ部分を丁寧に切り抜き(カッターで軽くなぞる様に何度も刃を入れてやればキレイに切り取れる)穴が開いた胸の部分にブラ板で床を組み込んでやる(判りますか?)。ハッチ部はキットの物は使わずに下の部分をキャストの削り出しで、上(赤の所)はそのパーツを原型にヒートプレスして作りそれぞれ塗装後に組み込んでやります。肩口は基本的に小林君のマネなのでそちらを参考に(肩の付け位置は少々上げてます)。次に横のスカートは脚の可動には干渉しない様なので可動用のアームは固定してしまい腰のスリットも埋めてしまいます。ついでにポリバテを一枚被せてやり硬化後に蛇腹を彫ってやりました。横のスカートは前後のバーニアが消えてしまっているため台形の穴を彫り込んでノズルは伸し丸棒(1.6mm位)を開口して作ってやりまし

た。真中のノズルも開口して以前複製しておいたドムIIのパーツ(これはかなり使い度がある)を入れてやります。前スカートは下のフィンをブラ板で作り直し、ノズルは2mm丸棒から削り出し、後ろのスカートは上のバルジを一度切り離し、ノズルの分の厚みを削り裏にブラ板(0.5mm)を貼った後、ブラ板(0.5)と角棒(3mm)で桁を組んでやります。当然バルジを切り取って欠損した後ろスカートはブラ板で修正してやりその後に先のバルジを接着してやります。ノズル自体はキャストから削り出しです。後は後部スカートのみ0.5mmブラ板にモールドを彫った物を裏側に貼ってあります。話が前後してしまいましたが胸の張り出しは少々エッジが立ち過ぎの様なので角を丸めてみました。

■腕部

腕部は上腕を小林君の様に分割し、肩球はポリバテを盛って設定にある旧ガンキャノン



5



6

- ①▶④基本的なプロポーションはキットのままにし、細部のディテールアップを中心に工作をしている。なんと言っても今回のポイントは塗装で、大河原氏マーキング・ファイルを再現してみたが、どうだろうか?
- ⑤塗り分けを簡単にするため、コクピットハッチ部の赤い部分は別パーツ化した
- ⑥アポジモーターやアーマーのスリットはぜひともディテールアップしてやりたいところだ
- ⑦スカート後部のノズル部分は大型化し、より立体的にしている
- ⑧肩の可動は、アーマーと肩上部が独立して行うようにした
- ⑨肩アーマーは8ジョイントでつないでいる
- ⑩ビームシールド発生器はキットのパーツを2個イチして、ノズルは自作したものを入れた
- ⑪腕は図のような構成で作っている
- ⑫ヒザ裏のディテール。やはりパイプ類はスプリングパイプ等に換えてやりたい
- ⑬銃身はちょっとそのままではさびしいので1/35の銃身の一部を使ってディテールアップしてやった



7



8



9



10



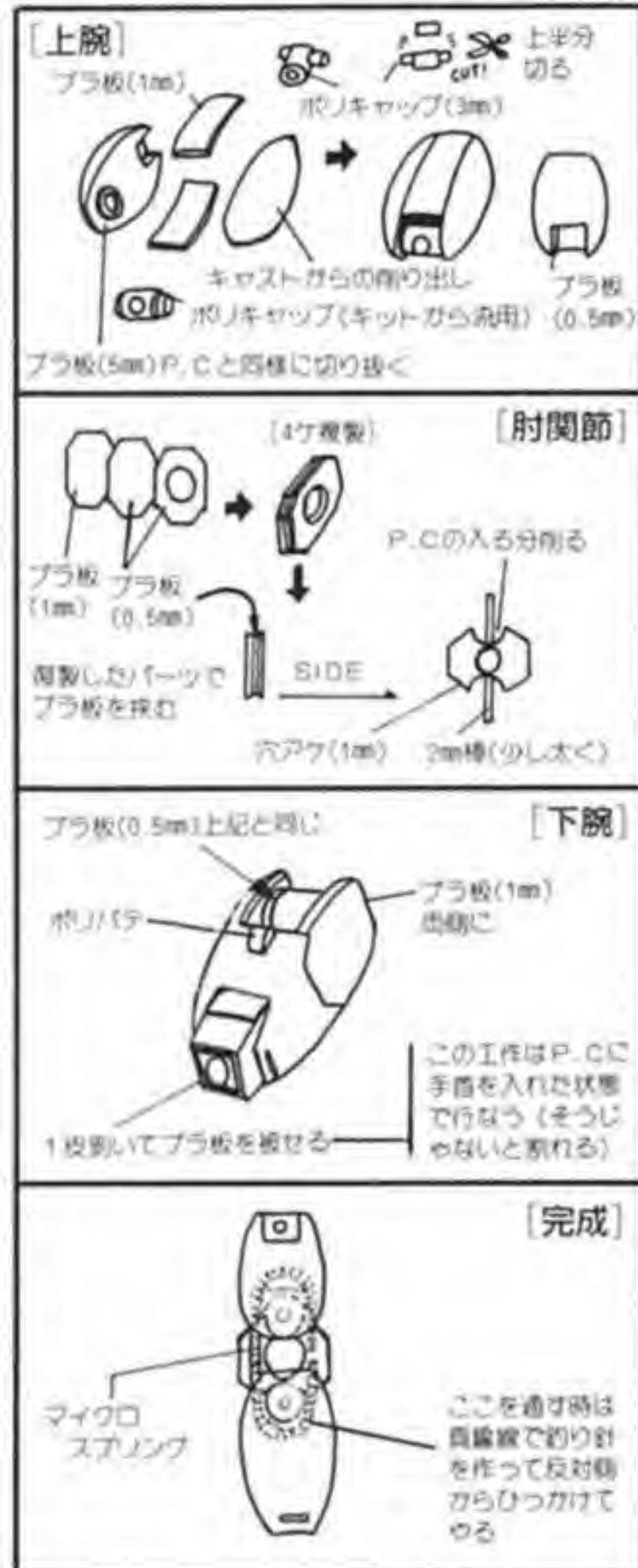
11



12



13



の様なモールドを削り出してやりました。肩アーマーはスパイクの先を少々削った後に丸棒を継ぎ足して先を尖らせる。キットの物をそのまま削ってしまうと変なテーパーがついてしまうのでこの様な方法を用いました。裏側は後部スカート同様モールドを入れたプラ板を貼ってやりました。手首は左手が小林君にももらったピースメーカーの物、右手はHGガンダムの物をそれぞれ少々加工して使用しています。ビームシールドはどせ使わないからと云う事でシールド展開時のパーツのマズルを削り落して2個1にしてしまいマズルは彫るより楽だろうと思ってヒートプレスで作ったのですが、どっちもどっちという感じがすね。他は図を見て下さい。

■脚部

脚は太股部を3mm延長、膝関節は又も小林君のマネ(この改造は割と天才的なので皆もマネしてみてね)。ふくらはぎのバーニアは別

パーツにして塗装後に組み込んであります。膝と後ろの丸いノズルはドムIIのパーツです。足首は蛇腹部分(黒い所)を別パーツにした位で他は前出の物と同じだと思います(今回裏はパス!)

■その他

その他としてランドセルはパイプを換えただけ、銃もヤリの先を尖らせてだけ。本編だとこの銃は割とデカく作画されているので凝り性の人は自作すると良いかもしれません。

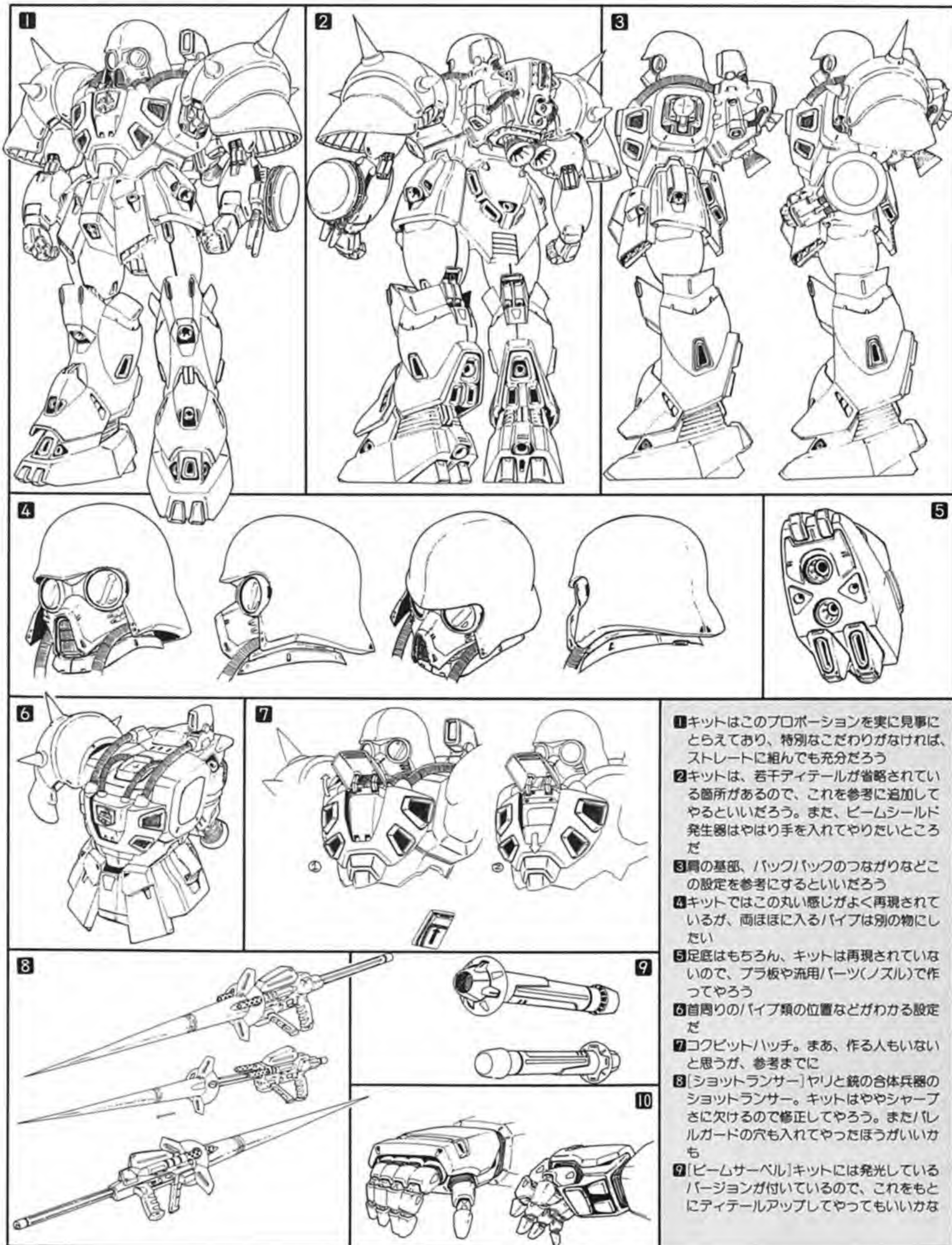
■塗装

塗装は今回ここがメイン、チマチマイじって中間チェックに行ったのですが「まァ今回メインは塗装だからね」と⑤長様に鼻で言われてしまったので頑張ってみました。まず下地に白①に黒②を15滴/落した物を吹き、その上からカリフォルニアカラーズネイルエナメル(いわゆるマニキュア)のパールをうすめて(ラッカーで大丈夫)吹く、5回

も吹いてやると表面が独特の光沢を放って来て、割と良い感じなのでここで止めようかと思いましたが——銀に見えないのでエッジを残す様に軽く(シャドウ吹き位の濃度で)銀⑧を吹いてやりました。御陰様でこの塗装は⑤長様も「OK!!」(声:田中和治)と言ってくれましてうれしかったです。ネイルリッブはコンビニでも売っているのですぐの買い出しの時にでも何気に買ってしまえば良いと思いますので一度お試し下さい。今回塗装に関しては僕等がお付合させて頂いているサークル来夢緑の石川雅夫氏にアドバイスを頂きました。氏の塗装法に関してはEX春の号に詳しい解説が載っているのでも併せて御覧下さい。また、今回別冊でも(表紙用F9I)またまたお世話になっています。他の部分ですが黒い所がダークアイアン②14、赤はシャインレッド79です。

デナン・ゾン

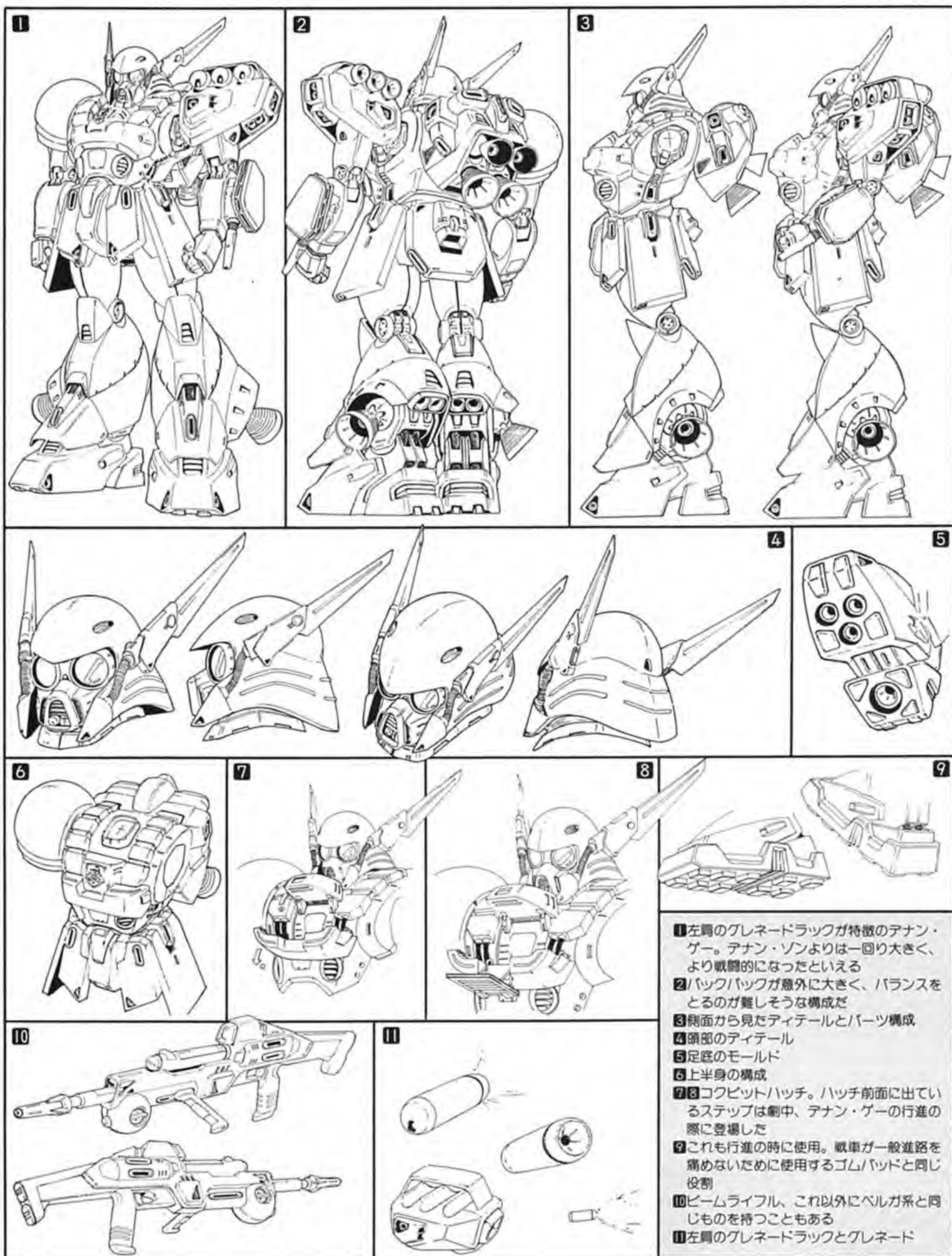
丸い頭がなおさら大きく見えるようなデザイン
ラインを持つデナン・ゾン。キットのほうもこ
の雰囲気は出せているようだ。成型上オミット
されているモールド等はこれを参考にしている。



- ①キットはこのプロポーションを実に見事にとらえており、特別なこだわりがなければ、ストレートに組んでも充分だろう
- ②キットは、若干ディテールが省略されている箇所があるので、これを参考に追加してやるといいだろう。また、ビームシールド発生器はやはり手を入れてやりたいところだ
- ③肩の基部、バックパックのつながりなどこの設定を参考にするといいだろう
- ④キットではこの丸い感じがよく再現されているが、面ほほに入るパイプは別の物にしたい
- ⑤足底はもちろん、キットは再現されていないので、プラ板や流用パーツ(ノズル)で作ってやろう
- ⑥首周りのパイプ類の位置などがわかる設定だ
- ⑦コクピットハッチ。まあ、作る人もいないと思うが、参考までに
- ⑧[ショットランサー]やりと銃の合体兵器のショットランサー。キットはややシャープさに欠けるので修正してやろう。また/パレルガードの穴も入れてやったほうがいいかも
- ⑨[ビームサーベル]キットには発光しているバージョンが付いているので、これをもとにディテールアップしてやってもいいかな

デナン・ゲー

キット化されなかったMS（このデナン・ゲーとエビル・S、そしてMAのラフレシア&バグ?）の中でも、かなり人気が高いのがこのデナン・ゲー。今のところ手に入るのはBクラブショップのキャストキット。今後キット化の予定はまだないようなので、作例とこの設定を参考にしてもらえばいいだろう。



- 1 左肩のグレネードラックが特徴のデナン・ゲー。デナン・ゾンよりは一回り大きく、より戦艦的になったといえる
- 2 バックパックが意外に大きく、バランスをとるのが難しそうな構成だ
- 3 側面から見たディテールとパーツ構成
- 4 頭部のディテール
- 5 足底のモールド
- 6 上半身の構成
- 7 8 コックピットハッチ。ハッチ前面に出ているステップは劇中、デナン・ゲーの行進の際に登場した
- 9 これも行進の時に使用。戦車ガ一般進路を痛めないために使用するゴムパッドと同じ役割
- 10 ビームライフル、これ以外にベルガ系と同じものを持つこともある
- 11 左肩のグレネードラックとグレネード

デナン・ゲーをカッコ良くアレンジする

「デナン・ゲー」

1/100スケール フルスクラッチビルド

製作・解説／小林和史

〔カラーページP.106～107〕



1



2



3



4



5

■さて、どーやって作ろうか

前にデナン・ゾンを型破りな改造でヒーロー一体型にしてしまいましたが、あれは映画を観る前に作った物です。で、作ってる時は、「ブラックバナーってのは、やっぱ死鬼隊の様な凶悪なエースパイロット集団で、ジェットストリームアタックみたいな技かけたりして、F-91を苦しめるんだらうな。うん。きっと超カッコよく活躍するぜーっ!!」と、勝手に想像してたので、あんな風にしちゃったんだけど。映画観てびっくり。ブラックバナーって一体何だったの？あれじゃ全然存在価値ないじゃん。一般型と全く変わらないの。次の瞬間しまった！と思った。自分が作ったゾンを思い出したのだ。映画観た読者の方々は、「なんじゃこりゃ？どこが劇中のイメージなの？小林はどんな目してたよ」とか思われた事でしょう。僕も映画観た後に作ってたら、あんな形にはしなかっただろうとは思っています。でも逆に考えれば、観る前に作ったからこそ、あんな一風変わった物が

作れた訳で、それはそれで良かったな一とも思う。やりたい様にやっちゃったしね。

で、今回のゲーである。ゲーは、設定画でも、劇中でも、割とヒーロー一体型なので、多少アレンジしても、ゾン程異色なものにはならないだろうと思い、そのゾンと並べた時にマッチする様な感じで作る事に決めた。ブラックバナーで塗る事になってるし、という訳で「ゲーは、ゾンの上位機種。並べると隊長機と一般型という図式が見えてくる様に力強く作る！」ってのを頭に入れて、長い前置きにピリオドを打ち、製作に突入です。

■絵を描いてみよう！

上記の様な理由により、設定の通りには作らないので、まず自分のイメージするゲーを描いてみました。絵を描く事によって、形状を把握できるし、自分が作ろうとしている形の方向性みたいな物を明確にする事もできると思うので、僕はおすすめします。

次に側面図と正面図をラフで起こしました。側面図はプラ板のゲージとかを切り出す時に

便利なので、是非描きましょう。正面図は本当に参考程度の物しか僕は描きませんが（カッコ良く描けないから）。この図面も、引いたらそのまま立体にしてしまうのではなく、作ってるうちに気に入らなければ、どんどん変更していけばいいでしょう。あくまでも目安ですから。まあ完璧な図面が引ける人にはいらん世話でしょうけど。

■やっと製作！

今回完成した状態を見て、判る流用パーツというのは、Gキャノンのノズルと関節の丸い所とデナン・ゾンの左手の銃身ぐらいです。芯になった物には、Gキャノンの太股とデナン・ゾンの肩アーマー、下腕、すそのアーマーがあります。他のパーツは全てプラ板とポリバテ等でできてます。以上でおしまい……と。これではさみしいので、僕なりにアレンジした所について少し触れていきます。

まず頭ですが、見たら判ると思いますが、例のゾンの頭をベースにしています。こいつを盛り削りして、設定より、より攻撃的なフ



6



7



8



9



10



11

1▶4設定と比較してもらえばわかるように小林氏が作ったアナン・ゾン同様に、このアナン・ゲーもかなりアレンジが加えられているのがわかる。また、ゾンに合わせてこのゲーもブラックバングード仕様として仕上げた

5頭部はゾンの時に使ったものを型取りし、キャスト化したものをベースに作っている

6胴体側面の構成はこれを見ればわかると思う。設定とはコクピットハッチ位置等のバランスが違う

7俯瞰で見た上半身の構成

8左肩のグレネードラック、腕、ビームシールド発生器などの形がよくわかるだろう

910膝から下が大きく、バランスを取りづらい脚部も見事に再現されている

11バックパックのディテール

ォルムにしたつもりです。後頭部はマラサイを思い出します。ツノがなければ100%気に入ってます。いつかツノなしで作ってみよう。

胴体は、設定のまま作ると、かなり胸が低くなってしまい、力強さに欠けるので、できるだけ上に見える様に工夫しました(何度となく直した)。あとは好みでエッジを出してます。サイドとリアアーマーは、直径10cmの缶にポリバテを盛り付け、それをアーマーの型に切り出し使用(普通はヒートプレスするかな?)。このアーマーの表面は、缶にペーパーを貼り付け、缶の表側でアーマーの裏側、またその逆で仕上げています。これだとキッチリしたカーブが出せる。

すねは、膝からすそにかけての面取りを変更。理由は単なる好みです。

以上、他にも設定と違う所が多々あるけれど、意識してやったのはこのぐらい。いかがですか?実は今回、関節を一番最後に作った為(他のパーツの塗料乾燥待ちの間に)、多少バランスがくずれてしまい(特に肘)、その

修正に四苦八苦してしまいました。パーツがそろって、とりあえず立ったのが納品の12時間前(それまで一度も腕をつけて立った事がなかった…)とゆー1or8なモデリング。もう塗り直す時間はなかったので、関節側だけをいじり回し、この様な物となりました。腕伸ばしてる時はともかく、肘曲げるとやっぱツライな。下腕が長いわ。

■塗りで決める!

そう、決めるつもりだったんだけど、また満足できる物にはなりません(泣)。

劇中では黒ではなく、くすんだ濃い青系の色だったので、フラットでシャドウかまして渋く仕上げたろかいなーとか思ってたんだけど、自分のゾンと並べた時の事を考えて、やめた。ちょっと後悔。

黒い所は、初沢君同様お世話になっている石川雅夫氏のアドバイスを受け、万全の体制で挑んだのですが…黒鉄色の上ずみの様な色となりました。力量不足を痛感する。一応どんな風に塗ったか書きます。まず、特色301

番を下地として吹き、その上にマニキュアのパールホワイトを4回ぐらい吹きます。そしてスモークグレーを4回吹いたのですが、吹きすぎて、パールが死んでしまったので、最後にエッジに先程のパールを軽く吹きました。スモークの回数を減らすとあまり黒くならないし、この辺は研究の余地有りですね。

紫はゾンと同じです。関節はメタルカラーのアイアン。ここは、エッジを強く磨き、面は軽くなでる程度に押さえ、変化をつけています。ノズルはアイアンですが、思いっきり磨いてピカピカにしてみました。つい楽しかったもので…

■反省点を100字以内で述べよ!

今回⑤長から「銃はキッチリ作ってね」と釘を刺れたおかげで、キットと見間違える程のキレイな物を作りま……すみません。ウソついてました。見ての通りダギ・イルスのまんまです。ごめんなさい。本当に反省してます。

やっぱりフルスクラッチ

[エビル・S]

1/100スケール フルスクラッチビルド

製作・解説 / 藤崎士朗

[カラーページP108~109]



- 1 ▶ 4 設定のプロポーション、バランスに極力近づくように作られた今回の作例。プラ板、ポリバテ、キャスト、流用パーツ等、いくつかのマテリアルを組み合わせ立体化されている。特に細部の正確なディテールなどは参考にしたいところだ
- 5 特に手の入っている頭部。独得な面構成も十分に再現されている
- 6 偵察ポッドはキャストパーツから作っている。同様に今回の作例ではキャストに反転したパーツが要所要所に使用されている
- 7 背部のディテール。パーニアノズルは他のキットのものをキャストコピーして使用している

2



3



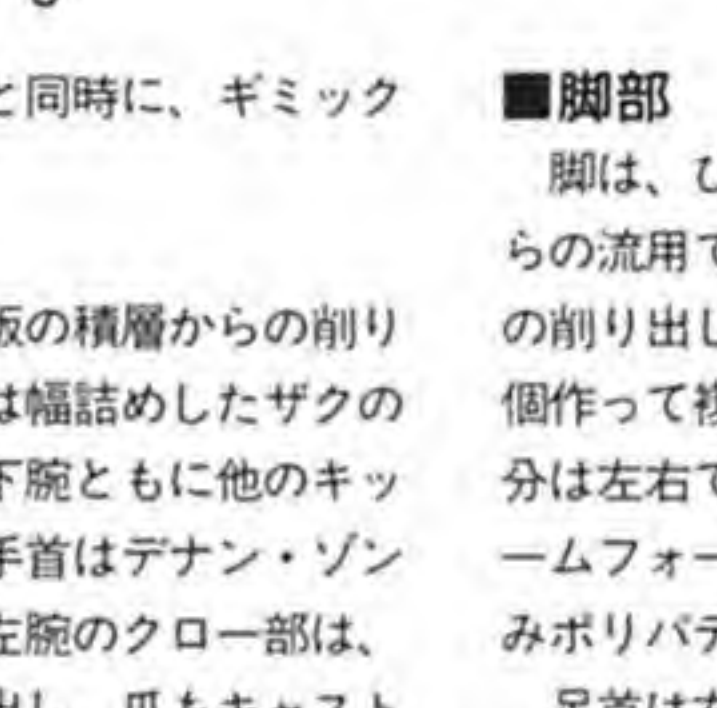
4



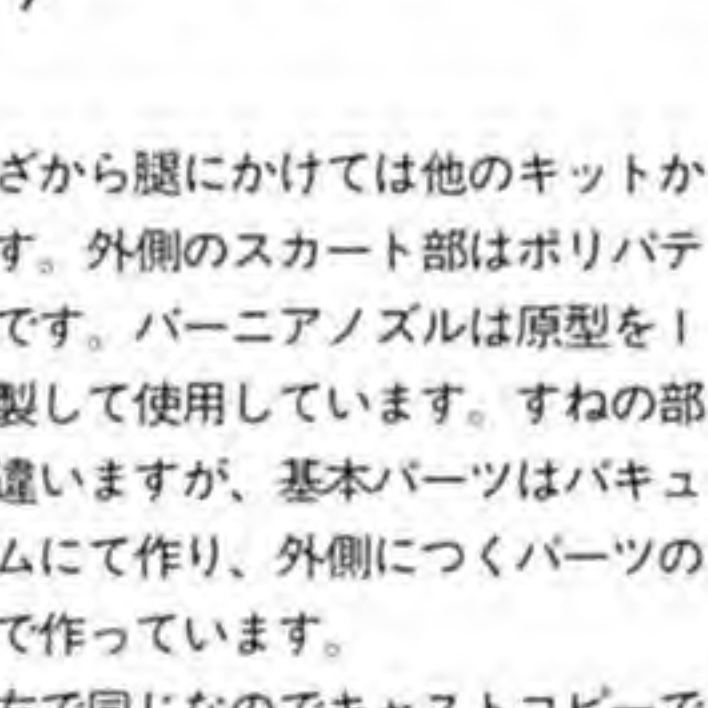
5



6



7



設定公開当時から何かと印象が強かったこのエビル・Sですが、私も初め見た時は何かこう、ぐっと来るものがあったのですが、作り終わって見るとけっこういいんじゃないと思うようになったりして…。さて製作です。

■頭部

頭は図面を引いて一番最初に作り始めた所で一番気合いが入っています。ヘルメットはある程度弾力が必要だったので、キャストのムクから削り出し。フェイスパーツはポリバテからの削り出しです。

■胴体

胴体はオーソドックスにプラ板の箱組で基本ブロックを作り、付随する個々のパーツはポリバテを盛って作っています。また、胸のフィンもプラ板で作ろうとしましたが、胸のラインとの兼ね合いで、ポリバテを削って作っています。

それと基本ブロックをプラ板で組んだのは

空洞にして軽量化を計ると同時に、ギミックが入れ易いからです。

■腕部

腕は肩アーマーをプラ板の積層からの削り出して作り、肩ブロックは幅詰めしたザクの肩パーツを流用。上腕、下腕ともに他のキットからの流用です。また手首はデナン・ゾンの物を流用しています。左腕のクロー部は、円錐部はキャストの削り出し、爪もキャストコピーしたものを使いました。

ショットランサーの基部は好意で初沢君が作ってくれました。ランサー部はデナン・ゾンの物にポリバテを盛って整形し、先端は破損しにくくするためキャストにしています。

右肩に着く偵察ポッドは適当な球のパーツをキャストコピーして加工。左肩のグレネードは8mmφプラパイプから作っています。

シールドはバキュームフォームの2枚重ねにて作っています。

■脚部

脚は、ひざから腿にかけては他のキットからの流用です。外側のスカート部はポリバテの削り出しです。パーニアノズルは原型を1個作って複製して使用しています。すねの部分は左右で違いますが、基本パーツはバキュームフォームにて作り、外側につくパーツのみポリバテで作っています。

足首は左右で同じなのでキャストコピーで作っています。

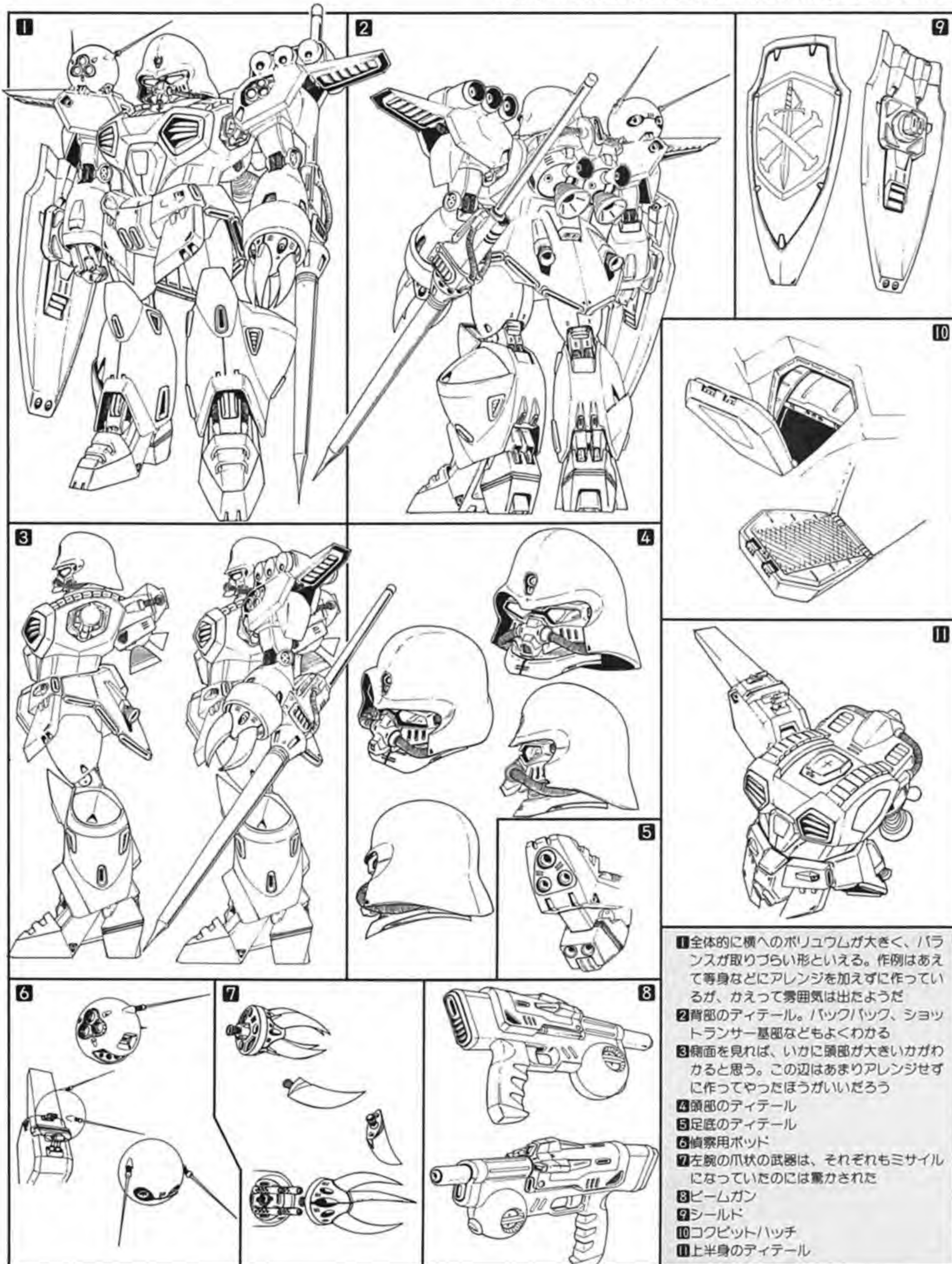
その他のパーツは、ビームライフル以外はすべて自作しています。

■塗装

塗装に関しては、はっきり言って汚いです。ごめんなさい…。グレーの部分はグレー75をベースに、ネービーブルーを少々、黒っぽい部分はブラックグリーンに白を少々です。

エビル・S

キット化されなかったMSの2つめが、このエビル・S。基本的にはデナン系の流れを持っはいるものの、やはり独得の雰囲気がある。偵察用としてダギ・イルスとコンビを組んで行動していたシーンが印象的だ。さてスクラッチをする人はこの設定も参考にしてもらいたい。



- ① 全体的に横へのボリュームが大きく、バランスが取りづらい形といえる。作例はあえて等身などにアレンジを加えずに作っているが、かえって雰囲気は出たようだ
- ② 背部のディテール。バックパック、ショットランサー基部などもよくわかる
- ③ 側面を見れば、いかに頭部が大きいかがわかると思う。この辺はあまりアレンジせずに作ってやったほうがいいだろう
- ④ 頭部のディテール
- ⑤ 足底のディテール
- ⑥ 偵察用ポッド
- ⑦ 左腕の爪状の武器は、それぞれもミサイルになっていたのには驚かされた
- ⑧ ビームガン
- ⑨ シールド
- ⑩ コックピットハッチ
- ⑪ 上半身のディテール

根気があればベルガ・ダラスへ改造できるぞ

〔ベルガ・ダラス〕

バンダイ 1/100スケールキット〔ベルガ・ギロス〕改造

製作・解説／菅 義弘

製作協力／桜井 猛

〔カラーページP.110～111〕



1



2



3

■ベルガ・ダラス

’89年の9月号で私が「ゲルググ」の作例やったのを覚えている人がいるでしょうか。あれは自分から作りたいって言ってやらせてもらったんだけど、キットの出来には結構ツライものがあったんだよね。でもって今回のベルガ・ダラスも自分からやりますって言って、キットのベルガ・ギロスがああ出来でしょ。うーん。この先私、キットレビューやりますって言わない方がいいのかね。これからはキットの出来を見てから発注受けようかなア。

さて本題です。ベルガ・ダラスのキットは発売されないの、キットで出たベルガ・ギロスからの改造になります。キット自体は木村氏と柳澤氏によって(170ページより)紹介されているので、あえてふれませんが、基本工

作でかなり細かく手を加えてます。それにギロスからダラスへの改造がプラスされてますんで、かなり手の込んだ作例になりました。

■頭部

ギロスのヘルメットの不要部分(トサカと耳)をカットし、約2mm幅をつめてから接着。あとは設定を見ながらひたすらポリバテ工作です。トサカはプラ板、マスクはポリバテから作ってありますが両頬のダクトが結構細かいので根気よく丁寧に彫ってやります。今回はそれを型取り、複製したものを使っています。

■胴体

紫色の首パーツは妙に角々して気に入らなかったの、ポリバテで丸みを出し、その関節にはBジョイントを使っています。

胴はかなりやっかいな箇所です。まず肩の

つけね、胸のバルジ、リアアーマー、アーマーの可動軸、股間のダクトをカット、背中のパーツは上半身と股のブロックで切断し、横から見てウエストを3mm程絞り込むように接着します。股パーツは脚の可動軸を1mm延長、前斜め下に軸一本分ずらし、ブロック自体はプラ板でひとまわり大きくしてます。後はひたすらポリバテで辻褄合わせです。腰アーマーもそれぞれプラ板をゲージにポリバテで作直しています。

■脚部

太股は1mmプラ板をはさみボリュームを増して、膝関節はガラスチューブを使ってそれらしくディテリング。膝はポリバテで原型を作り複製して使用、ノズル等は設定を見ながらディテールアップしてやります。足首の



4



5



6

- 1 正面から見た今回の作例。キット（注＝ベルガ・ギロスのこと）よりも頭部を小さく仕上げたため、バランスは良くなったようだ
- 2 3 側面から見ると、やはり重MSらしく、胸の張り出しから、腰アーマーのポリウレタンがすごい
- 4 ベルガ・ギロスの左右4本ずつのシェルフ・ノズルに対し、ダラスは各3本。形状もギロスほど複雑ではない
- 5 頭部はギロスの物をベースにポリバテで作り、型取りしキャストに反転したものを使用した。首は8ジョイントで連結
- 6 胸部のダクト等はギロスと異なる。この辺もポリバテなどによって工作
- 7 前部アーマーは完全に作り直し、大型化した
- 8 肩アーマーは木村氏のベルガ・ギロスと同様な加工をし、右肩には以前作っておいたノズルを取り付けた
- 9 ビームシールド発生機はプラ板の積層で作っている。また手首はポリバテの削り出しによる握り手
- 10 ひざのパーツはマスターを作り、キャストにしたものを使用。こんなところにも気を使いたいところだね
- 11 やつぱり足の裏は作っておこう
- 12 バックパックはバーニアノズル、アポジモーター等を中心にディテールアップ。特にノズルの基部には気をくばりたい
- 13 ショットランサーはプラ板を中心にスクラッチ。先端部のみキットを流用した



7



8



9



10



11



12



13

関節は軸を2mm延ばしバランスを取ってますが、それにより足首がスカスカになってしまうので、ノズル基部周辺をプラ板とポリバテで延長することによってそれをカバーしてます。足首はつま先に1mmプラ板を貼り、ノズル等をディテールアップ。足の裏はかなりリキが入ってます。最後におもりとしてキャストを流したのですが、ちょこちょこと流れ出して困ってしまいましたとさ。

■腕部

肩アーマーは木村君のベルガ・ギロスと同じなので、そちらをどうぞ。スプリングパイプの基部はポリバテから。

上腕は一回り小さく加工し、肘関節はポリバテで原型を作りキャストリングして使用してます。

手首はポリバテの削り出しで、ビームシールド発生機はプラ板の貼り合わせです。右肩のダクト状パーツは昔作って型取りしておいたものがピッタリはまったので楽できました。

■その他

バックパックはこれまたノズルを中心に手を加え、シェルフノズルはプラ板の箱組です。そしてその可動軸は細すぎるので1mm太くしてやります。

ショットランサーはプラ板の貼り合わせで、ヤリの部分はキットのそれを一部流用してます。ポリキャップでスライドできたりもします。

■塗装

全体色は白①+紫67+赤③+黒②、他には黄橙58、メタルブラック78等を使ってま

す。今回筆塗りが妙に汚いです。反省してます。

最後にクロスボーンバンガードのマークのデカールを貼り、スミ入れをしておしまい。

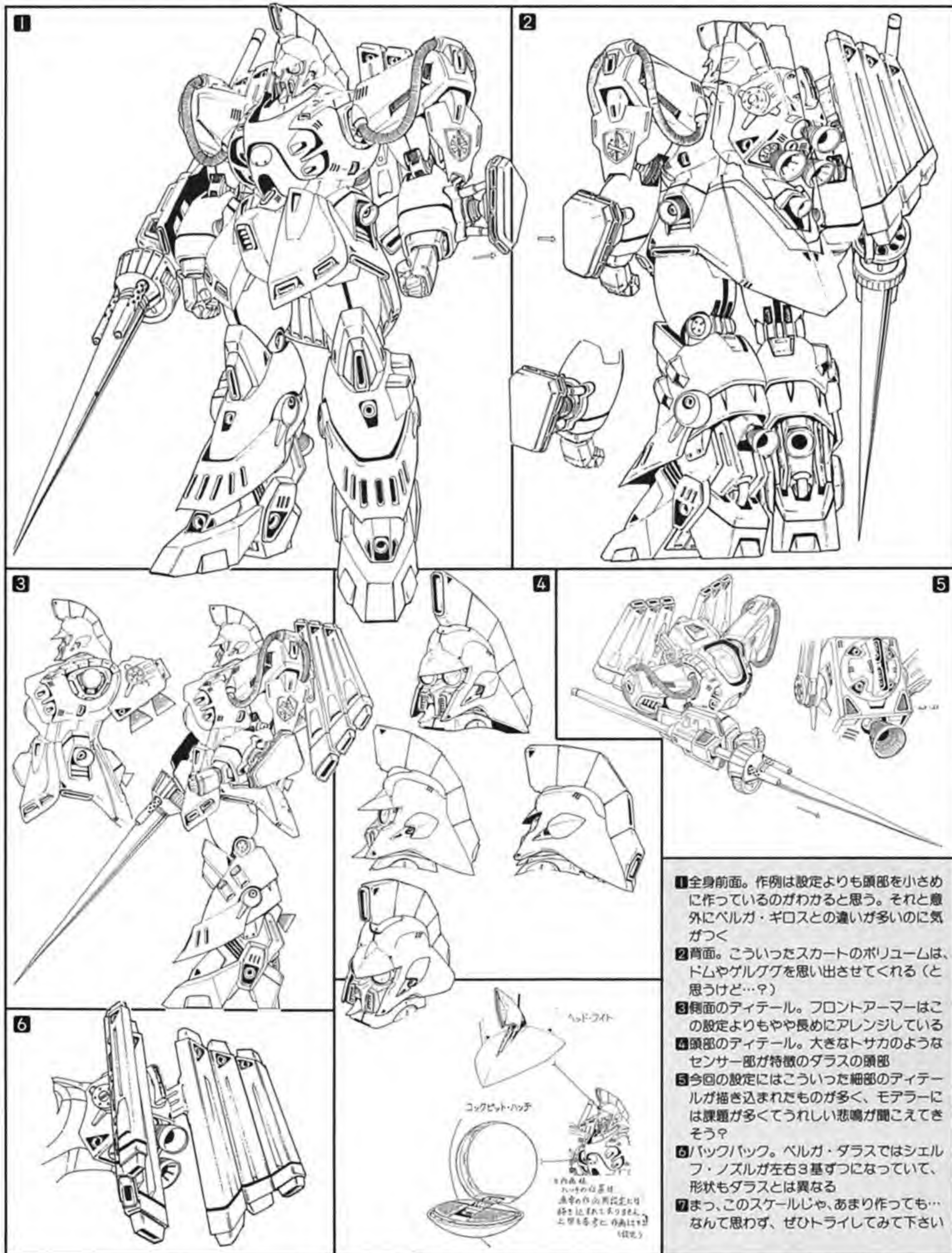
■あとがき

以上かなり簡単に解説してきましたが、そんなに難しい改造をしている訳じゃないので誰でも手軽に出来ると思います。ぜひ一度作ってみて下さい。

このベルガ・ダラスの製作にあたって、型取り等サポートしていただいた桜井さんに誌面をお借りして深く感謝いたします。

ベルガ・ダラス

ベルガ・ギロスのキットを手にした方のうち、「これをダラスへ改造しよう」と思った人も多いことと思います。が、意外に違いが多いことも同時にわかったことでしょう。ただし、根気さえあれば何とかなるものです。ぜひチャレンジしてみてください。



ベルガ・ギロス

キットは今ひとつライター間では良い評価を得てないようですが、そんなことはありません。柳澤氏の作例なども参考にしてみてください。ここでお見せしている設定のポリウムのあるフォルムは充分に再現されているはずですよ。



- ①他のモビルスーツに比べて、かなり重量級なイメージが強いベルガ・ギロス。脚部のバランスをうまくしてやらないと、かなり短足に見えてしまうので、作例でも注意したいところだ
- ②シェルフ・ノズルとのバランスも一考したいところ。また、こうやって見てみるとわかるように、キットはちょっと肩が左右に大きすぎるようだ
- ③こうやって横から見ると、いかにヘビー級かがわかる
- ④頭は基本的な形状はあまり問題はないと思うが、設定通りにもう少し顔が奥まった感じが欲しいところだ
- ⑤シェルフ・ノズルは、実際にはこんな風なアクションをする。これを再現してみても面白いかも
- ⑥ここまで完全再現する人はいないだろうけど、念のため
- ⑦ショットランサーは、ちょっとキットのものでは大型すぎるのではないだろうか
- ⑧ビームサーベル
- ⑨手、指はこれを見ながらティテールアップするか、スクラッチした方がいいだろう

重MS、ベルガ・ギロスを極める

「ベルガ・ギロス」

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説/STEP.1 大改造編 木村 学

STEP.2 ビギナー編「ブラックバングード仕様」 柳澤 純

[カラーページP.112~151]



1



2



3



4



5

■ベルガ・ギロス/STEP.1 大改造編

F91世界における重MSがここで紹介するベルガ・ギロスと菅さんが作ったベルガ・ダラスです。基本的にダラスのほうが開発ナンバーから言っても先になる訳ですが、キットはギロスだけの発売となりました。ダラスのほうでもギロスをベースにしているのといくつか改修箇所が指摘されていますが、やはりこのキットだけは他のものよりはちょっとレベルが落ちるような気がします。

確かにデザインラインが意外に複雑で、いざ立体化するとカッコ悪い……といったことになりがちです。せめて、パッケージアートのようなアレンジがされていればと思うのですが…。

それでは各部ごとにチェックしていった、良い結果を出したいと思います。

■頭部

ヘルメット部分は、元のデザインよりも、多少後頭部が長くデフォルメされていて格好良いです。よって、このまま。問題なのは、顔です。もう少し正確に言うとも顔を取り付け

る位置です。顎が前方に出すぎて変なので、ガイドを無視して少し後方に引っ込めます。これで充分だろうと思ったのですが、まだ少し弱そうなので、ひさしをエポパテで延長。あとは、両サイドのアンテナを薄く削り、首関節をBジョイントに交換します。

■腕部

上から順に、まず肩アーマーですが、これは図を見て下さい。上腕は一関節増す際に、1mm程度短かくしています。肘関節は、全然違っていますが、強度的な問題から、後部のパイプをガラスチューブに換え、0.5mmプラ板を両側から挟み、設定に似せるのみとします。ビームシールド発生器は、小さいと感じたので新造。ダクトは、154ページの「デナン・ゾン」で使った物を流用します。手首は、またもやドラグナーシリーズの武器セットから流用。「あんた、ドラグナーシリーズ好きだね」という冷ややかな意見が出そうですが、このシリーズの可動式手首は、ドラグナーシリーズには、大きくてごつごつし過ぎた感があったのですが、この「F91」シリーズ

にはぴったりです。一度試してみてください。

■脚部

太股がやたら細いので、4mm程延長した後、エポパテでボリュームアップします。膝関節は全く新造なのですが、これも図を見て下さい。文章では、ちょっと説明しづらいのです。臍は、膝あてに付いているダクトを1.2mmプラ板から作り、バーニア部をディティールアップ。足首は、つま先を1.2mm延長し、後部も一度くり抜き、プラ板、プラパイプなどで作り直します。裏も近頃では、作って当然ということらしいので、頑張って作ります。

■胴体

さて、一番のネックがここです。まず、襟は前に行くにつれて、徐々に下がっていくべきなので、まず、胴体を削った後、それに合わせて、プラ板で襟を新造します。腰関節は、一体成型の為に可動しない上に、形状もいまひとつなので、プラ板で作り直し、下方に行くにつれて細くしていきます。こうなると下半身も、キットから改造するより新造の方が早いし楽なので、プラ板の積層で作ります。



6



7



8



9



10



11

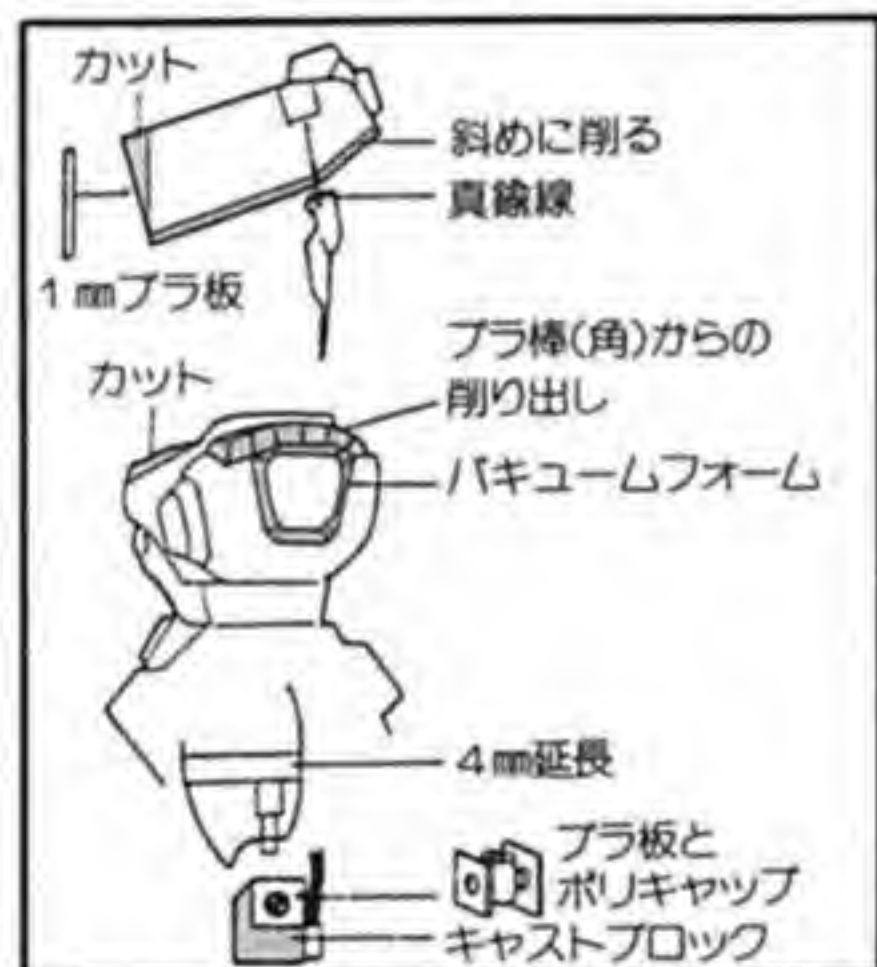


12



13

- ①大幅な改修を加えた木村氏の作例。キットベースにちまちま手を加えるよりも、プラ板などで作り出してしまった方が早い…といった考えがあるからだろう。あとは皆さんの判断におまかせしたい
- ②③サイドから見たポリウムは他のMSを圧倒する。作例でも設定の持つイメージをそこなわないようにした
- ④背面はやはりシエルフ・ノズルがこのMSの特徴となっている。それなりに手を加えてやるといいだろう
- ⑤ビギナ・ギナもそうだったが、顔の部分を一段奥まった感じにするだけでぐっと印象が良くなる
- ⑥胴体は図のようにしてライン取りを変更した。まだ一体になっている腹部は別パーツにして新造している
- ⑦腰周りのアーモアのノズルはプラ板などで新造。また太股は4mm延長した
- ⑧後部のアーモアはプラ板で新造し、大型化している
- ⑨肩アーモアは図のように変更。またスリット部はくり抜いてメッシュを入れた
- ⑩腕は一関節増やしている。ジョイントはポリキャップを受け側に埋め込んでいる
- ⑪ビームシールド発生器はプラ板で新造し、大型化した
- ⑫シエルフノズルは設定のように脱着式にしたが、その分左右へのスウィングは出来なくなっている
- ⑬足の裏は、プラパイプ、プラ板、他のキットのノズルなどを流用して再現している



フロントアーモアは、横に広がり過ぎ、サイドアーモアは、縦に長過ぎる。さらにリアアーモアへ流れていくラインもいまいち。リアアーモアも設定とは全くの別物です。時間もあまりないことだし、どうしようかと悩みましたが、思いきって全てプラ板、エポパテで新造。ただし、サイドアーモアの一部はキットから流用しています。それと、股関節は軸を少し前にずらします。これも、かなりポイントの高い改造点です。書き忘れましたが、腰は新造すると同時に数mm長くしています。これでまず、このキットの難点の一つ、腕の長さを短く見せる事ができ、そしてスカートを含む下半身も小さく見え、脚部も極端に長く見えません。

■バックパック+武器

妙に格好良い動きをするシエルフノズルですが、この動きを再現するのは至難の業です。よって可動より設定重視で作業を進めます。最初にレーザーソーでバラバラにした後、サイドを0.5mmプラ板で塞ぎ、中にプラ板から削り出したパーツを入れます。そして、そのま

ま別々に塗装した後、再接着します。バックパックは1mm程幅詰めし、シエルフノズルの取り付け基部を、可動を捨てて、プラ板、プラ棒(角)で作り直します。あと、バーニアが付く部分も、くり抜いて、プラ板にディテールを付けた物を貼っています。

■塗装

2種類カラーリングがありますが、私ののはパープルカラーの方です。色設定をよく見ると、白く見える部分は、本来はシルバーの様です。ダラスの方がゴールドなんだから当たり前と言えばそれまでですが…。が、しかし、ビギナ・ギナの例もある事だし、白をグロスで塗ってしまえば、シルバーに見えない事はない…。そんなわけではないが、とりあえず好みでそうしました。つまり、シルバーらしき部分は、ホワイト①+黒②数滴(グロス)、パープルは、パープル⑥+白。関節は、黒鉄色⑧で全てラッカー系。スミ入れは、いつも通りにエナメルフラットブラック、ジャーマングレー、フラットレッド。それに加えて、白い部分には、ライトグレーを使用していま

す。バーニア・ダクト類は、フラットレッドにしたのですが、パープルには、ぴったりの様です。

■最後に…

と、まあとりあえず完成したわけですが、正直言ってきつかった…。このシリーズは、これまで以上に出来が良かったので、今回も楽勝かと思って余裕たっぷりの顔をして編集部にキットを取りに行ったのですが、キットが⑤編集長の机の上に組立てられて置いてあったにもかかわらず、つい知らず知らずのうちに、隣に置いてあるガンタンクを真先に手にして、「おお、このガンタンクカッコいいですね!」と言って、お茶を濁してしまったのです。しかし、何だかんだ言ってもこのシリーズは、かなり質が高いし、出来も良いと思いますので、この調子で頑張ってくださいね、バンダイさん!

- ❶この作例では、キットのパーツの基本的な大きさは全く変更せずに作業を行なっている。設間のジョイント部を下方へ移動し、さらに足首の球体部分も下へ移動した
- ❷❸サイドから見たベルガ・ギロス。胴体などのポリウレタンはキットのままだが、十分に満足のゆくものといえよう
- ❹背面。シェルフノズルなどはキットのままで、特に手を加えていない。腕部のノズルなどにはブラパイプを切ったものを入れてディテールアップした
- ❺頭部は、顔の部分を少し奥へ取り付け、スプリングパイプでフレキシブルに動くようにした
- ❻肩のパイプはスプリングパイプに変え、中に針金を入れて形を出してやっている
- ❼シェルフ・ノズルの基部はキットのままで充分よく動く
- ❽ノズル等（アポジモーター部）はすべてブラパイプなどで作り直してやった



1

■ベルガ・ギロス/STEP.2ビギナー編

どうやらクロスボーン・バン側の主力MSの裏切りがささやかれているようで、頼りになるのはコイツだけ？というわけで、ブラック・バングード隊長、ザビーネ・シャルのベルガ・ギロスです。ビギナー向けのお手軽版ということで、今回はいつかライターになることができたらきっと……と思っていたことを実行しました。

私は正直なところ、冗談にも金持ちじゃありません。昔、模型誌の作例を見て、こんなに金のかかる材料や道具は使えないよ～と思ったものです。特に、すごくきれいだ、こんな風に塗ってみたいなと思っても、エアブラシでこうこうこうやるとこうなるって言われると、しょげてしまったものです。で、今回は、なるべく金もかけず、努力だけでこうできるぞ！っていうものを目指してみました。

■頭部

一度組んでみると、ちょっと脚が縮んで見

え、顔にもちょっと不満が残るようです。そこで、顔面の部品(22)のT字型の横棒を切り欠いてしまいます(横棒一本ではなく両端を)。それとほぼのパイプはスプリングパイプに取り替えたいところ(最近ではウェーブさんが扱って手に入りやすくなりました。Aスプリングといえます)。ヘルメット内側の、ほぼをロックする部分も切り取ります。これでSパイプの長さを調節すれば、顔面をはめ込むだけで、Sパイプが両側を支え、首のうなずく動きも支障なくできるようになります。次にツノも太いので、内側のディテールを犠牲にして細くし、先っぽも尖らせます。これは、アートナイフ(私ののはオルファのもの)の刃を横に流し、かんなの様に使うと良いと思います。

■脚部

脚は、ももをつなぐ棒と球の部分(胴体側)を一度切り離し、少し下へずらして再接着します。この時、後ろとのバランスを考え



2



3

て少しブラ板等で長めにします。股の部分は作業の時ベコベコするので、ブラ板等をはさんでおくとうまいかと。次に足首。すねのパーツ65、66の球体の上を一度切断し、ブラ棒で少し(2~3mm)長くします。これによって、足首の中身がまる見えになっちゃいますが、それはミニAFVからの流用パーツでディテールを入れます。この時、一個接着する度に可動に支障ないか確かめましょう。プロポーションの改修はなんとこれだけ/でもかなり効果があったのではと思います。あとは、すね等の一段低くなるバーニア等はくり抜いておきます。裏うちする人は左右接着の前に片側に何か貼っておきましょう。今回は中が暗くなっているののでしていません。

■細部の工作

細部では、関節のパイプをSパイプに変えてやります。肩のパイプも、中央の線が目立つので、中に黒ビニールで覆ってある針金を通し、形が崩れないようにこれもSパイプに。



4

5

6

7

8

■ワンポイント・レッスン

[筆塗りでも大丈夫!]

このベルガ・ギロスではハンドピースを使わずに筆塗りを行なっています。最近の模型誌（HJもそう）はほとんど塗装に関してはハンドピースを使ったエアブラシ塗装を前提にしています。実際には低年齢の読者などはハンドピースは高価で、簡単には手の出せる物ではないはず。となれば、ここで筆塗りの登場となる訳です。

テクニック的なものは柳澤氏が文中で書いていますが、基本的には3倍ぐらいにシンナーで薄めること、さらにはリターダーを入れて乾燥時間を遅くしてやること、そして無理に一辺にやろうとしないことなどでしょうね。

筆塗りは基本中の基本ですので、やはりある程度上達していた方が良いでしょう。

各部の円形パーニア（お碗形の中も）は、ブラパイプを切って塗装後に埋め込みます（正確には整形→塗装→切断）。また、ブラパイプの切断には「かみそりのこ」が必需品です。これも最近では、たいていの模型屋で扱っているようで、キットを1個我慢すれば買えるでしょう。挟んで切る物ではバリと云っちゃいますから。あとはシェルフノズルのノズル部を削って、流用パーツを少し使った程度です。

■塗装

エアブラシを持っている以上、それを使えばベターな物はできたでしょうが、偉そうな事をほざいたので筆塗りです。リターダーを使い、薄め過ぎず、濃過ぎもせず、途中でためらわず塗りましょう。これが結構ムズカシイ。面相筆で他の色との境界をうすく（これ重要）塗ってから、ダーツと云います。やはり、塗ってあるところと塗ってないところの境界を休ませないように塗るのがコツ。下腕

だったら、長方形の部分の一つの方向に、1234として、1243の順に塗るということです。胴体の黒のように面積が多く複雑で、どうしてもムラができちゃうという人は、自分なりのセンスでスジ彫りを入れ、いくつかのブロックに分けて、一つずつ仕上げていくと楽です。全体はMr.カラーの黒②と紫⑤をそのまま。細部は黒鉄、焼鉄やそれらに他の色を少し混ぜて使っています。スミ入れは主に銀を使っています。

エナメルカラーによるスミ入れなんですけど、〇〇の一つ覚えのようにフラットブラックばかり使っている人がいるようですが、やはりそのメカの色に合わせてチョイスする必要があります。いろいろ試してみてください。

首の部分は、胴体前部の裏側のジョイント下部を。肩アーマーの内側もジョイントの一部を切り欠き、塗ってからはめ込めるようにします。表面はトップコート of 光沢を使いました。これってタレが生じた時、それが偏ら

ないようにくるくる回す姿ははっきり言って間抜け。天気の良い日にやろうね。またセンサー部分はジェガンと同様、透明プラ板のはめ込みです。シェルフノズルと武器はサフェーサー500の後に塗っています。デカールは好みでちょっとだ。編隊用パネルがオシャレ。

■さて……

ちょっと仕上げで1ランク下のものになってしまったかもしれませんが、…でも模型は金をかけなくても楽しめるって示したかったんだ。本当に生意気言っておめんなさい。でもビギナーのみなさん、1,000円あったら500円はキットに、500円は工具や材料に、これが基本です！同じ条件でもっと良い物を作る人はいるけど、昔の僕とイコールの人ののはげましになれば嬉しいです。

良いキットは作り方次第でさらにグレードアップ

「ダギ・イルス」

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説/STEP.1キットを丁寧に作る編 提浩一

STEP.2連邦カラー編 横山栄基

[カラーページP.116~119]



1



2

3



4

■ダギ・イルス/STEP.1 キットを丁寧に作る編

映画、見ましたか？私も一応は見て来ましたが、さすがにいい年こいて真昼に行く勇気がなかったので、夜中の最終を。絵はきれいだったし、動きもなかなか良かった（シールドの表現がオモシロイ）。でも、物語自体は設定のスケールが大きい為に完結感がなくて丁度、最近TVでよくある新番組の1回目の2時スペシャルみたいな感じかな。これから始まる新ガンダムストーリーのプロローグと考えれば納得できる。まあ、これからの展開が楽しみです。

■そろそろ本題に

さて、キットですが以前作ったビギナ・ギナと同様にテストショット（たぶん発売のものほとんど変わらないと思う）を組んでいます。全体はちょっと細身に見えますが、ナカナカバランスはいい。腕のパーツだけなぜ

かディテールがカタイ。あとはインジェクションキットゆえのディテールの省略が気になるくらい。黄色い方の作例はプロポーションをいじったりして趣味の世界に入ってるらしいので私の方はキッチリタイプで。製作のキーワードは「キットを丁寧に作る」です。

■頭部

このシリーズに一貫している事ですが、顔の部分が金型の関係で別パーツになってないのでイマイチ締りがいい。で一度顔の部分を切り取って整形してから再接着。頬のダクトはプラ棒とプラパイプから、ひさは少し長めにして前さがりにしています。顔以外の部分は接着面で1mm弱削ってあります。あとはPカッターやケガキ針を使ってモールドを彫り直した程度。

■胴体

基本的にはキットのまんまで。胸のマークの所のバルジはスリットのところをピンバ

イスやデザインナイフを使って穴あけ。上は側面から見たラインが違っているので、カットしてプラ板でフタ。4つあるパイプの基はパイプの径にあわせたプラ棒にピンバイスで穴をあけたものを。肩の軸は、そのままだとちょっと寂しいので、でっばりの所のフチを残して切り取り、裏からプラ板を貼って軸を流用パーツでデッチあげて接着しました。首の軸は2mmカット。腰ですが、アーマー類はディテールを彫り直した以外はキットのまま。3連拡散ビーム砲はあまりに設定と違うので流用パーツとプラ板から、レンズそのものはクリアのランナーをカットして裏にアルミ箔を貼り付けてみたのですが市販のミニカーライトのようにはいかず、途中で塗りつぶしてしまいました（工夫次第ではもっといい効果が出ると思います）。

■腕部

まず肩アーマーですが、たった2コのパー



5



7



6

- ①キットは設定よりもややポリウム不足のような気がするが、改修をしなくても充分だろう。どうしても気になる人は次の横山氏の作例を参考にしてもらいたい
- ②実体シールドを装着するのは、このダグ・イルスとエビル・Sのみ。電装機器保護のためということらしいが、ということはビーム・シールドの使い方で必ずかしいのかな?
- ③キットのままではポリキャップが丸見えになってしまう腕のHP。そこで右腕はラッチ部分を自作してやった
- ④背面はほぼキットのまま。ただし、他の部分同様に各部のディテールアップを行っている
- ⑤頭部はこのシリーズの作り方の定番になった「一度、顔の部分を切り離して…」の要領でシャープな感じに仕上げた
- ⑥胸のダクト類は彫刻刀などで彫り込んでやっている。また3連拡張ビーム砲は作り直している
- ⑦ビギナ・ギナもそうだが、肩アーマーの裏が省略されているので、プラ板でフィン状のモールドを追加してやる
- ⑧パイプ類はやはり削り取って、コイルスプリング等に換えてやるといいだろう
- ⑨当然、足底は自作してやる
- ⑩バックパックそのものの大きさ、形状は変更していないが、ノズル類は図のようにディテールアップした
- ⑪ドップラーレーダーの先端はマルチ可動にするため、Bジョイントに変更した
- ⑫シールドの裏のモールドは④が別になっている以外は一体モールドになっているのですべて作り直してやった
- ⑬ビームライフルも、モールドを彫り直してディテールアップした



8



9



10



11

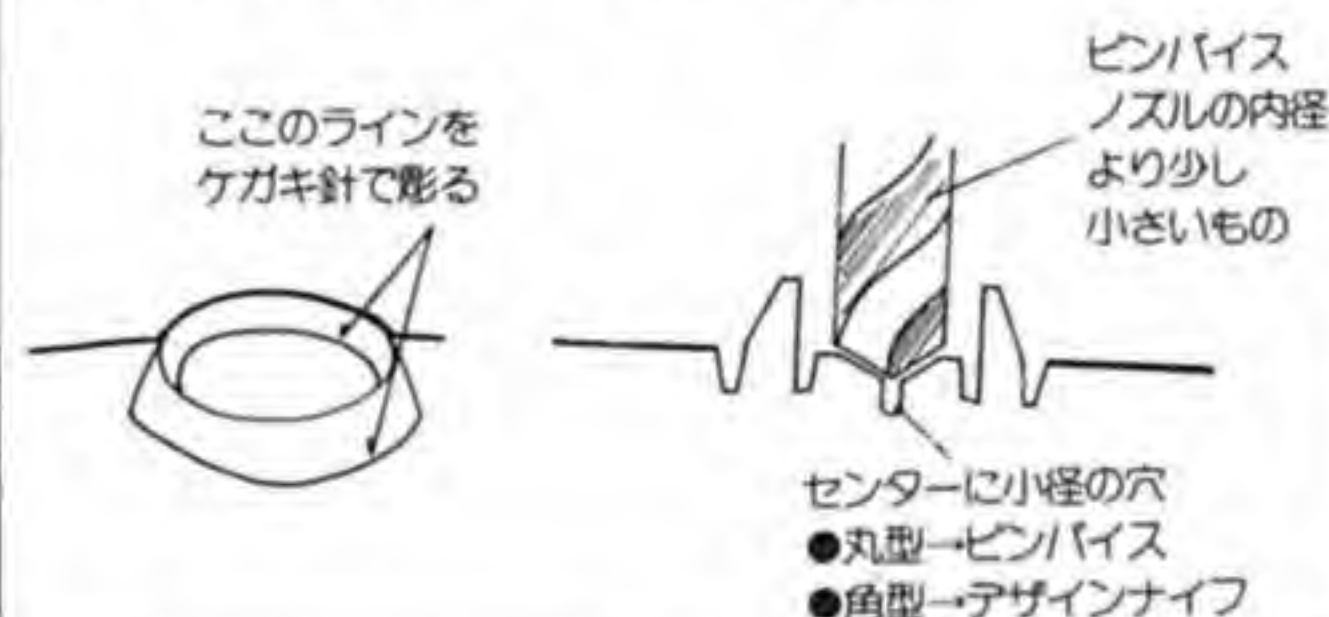


13



12

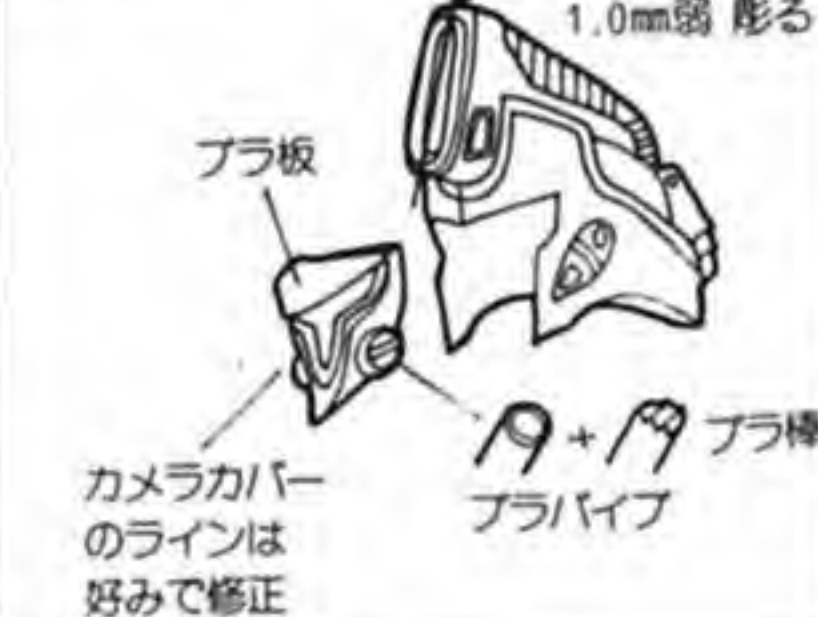
【ノズル類のらしさ表現/丸・四角共通】



【ディテールの彫り直し】



【頭部】



ツ (39~42) で出来るため、裏のフィンなど省略されている部分は0.3mmプラ板等でディテールを追加。アンテナはつけ根の段差をカットしフチを薄く削っただけ。大きさそのものはキットのまま。上腕部ですが先に書いたディテールがカタイというのは、特にこの事。角をヤスリで面を増やします。上腕部一番下のひじ関節のダミーモールドは削り取りました。ひじ関節そのものは、ポリキャップのままでは色が乗らないのでプラペーパーで囲んであり、パイプはスプリングパイプから。下腕部はシールドを取り付ける為、左は基部をキットのまま。右はプラ板でそれらしくディテールを入れてます。手はジョイントのつけ根にスプリングパイプの径の太いものを短かくカットしたものを接着してジャバラのように見せてます。手そのものはカッターやヤスリを使って出来るだけ小さく見えるように加工しました。

■脚部

太股ですがあまりにも細いため、プロポーション的にバランスが変。接着面に0.5mmのプラ板を挟み接着。外側にも1mmプラ板を貼ってポリウムアップしています。ひざの関節はプラパイプとスプリングパイプを使ってリアルに。スネは良く出来ているのでディテール彫り直し以外は、なにもしていません。足首はつま先を1mm延長。足底は流用パーツ、プラ板で設定通りに再現しています。

■武器・バックパック

ライフルは設定とにらめっこしながらちまちまと直してあります。バックパックですが2枚のプレートアンテナの基部をボールジョイントにしてマルチ可動にしています。あとはキットのまんま。バーニア等はいつものようにフチを薄く削ってあります。……

■塗装

グリーンはMr.カラーのNo302にホワイトを

少し混ぜた物。アイボリーは同じくMr.カラーのアイボリーそのまま。関節部はメタルカラーのアイアン。⑤編集長からの話で今回はオマケのデカールを貼っています。仕上げはデカールの定着の意味も含めてパールのスプレーを軽く吹いてます。あとはスミ入れしておしまい……以上。

■明日に向けて作れ!!

どうでしたか? “丁寧に作る”は、モールドの彫り直しとディテール追加でプロポーションをほとんど変えなくても、見れる物は出来上がります。切り刻むだけがモデラーじゃないぞ (あつ。シールドですが、仕上げとても粗い。スイマセン)。

■ダグ・イルス/STEP.2

連邦カラー編

F91シリーズのキットも、いよいよラストスパート。今更ここで言う迄もないが、関節は良く動かし、ディテール等もきちんと再現



1

されているのも見ていて気持ちが良く、シリーズを通してキットの出来は二重丸なのではないでしょうか。今回作ったダギ・イルスも例外ではなく、設定と多少違う所はあるものの組んで見ると悪くはなく、逆に全体のプロポーションは設定よりキットの方が良いと思う位で、打ち合わせの時点では大改修になる予定だったのですが、作り直したのは上腕と腰位で後はキットのパーツに少々手を入れただけで済んでしまいました。

■頭部

まずキットを組んで最初に気になったのが頭の大きさ。少し大きいかな、と思ったので、接着面で1mm両側で2mm幅を詰めた後、額から後頭部にかけてのトサカ状のパーツと後頭部と顔のついているパーツの3つに分けて、トサカ状のパーツは厚さ2.5mm程度のプラ板から切り出して、後頭部のパーツは前の部分をプラ板等で継ぎ足し、顔のついているパーツは額の裏側にあたる場所を削った後接着します。そして両側のアンテナ基部、顔を削り取って作り直し、両側のアンテナをシャープに削ります。面倒な人は幅詰めだけでもやっておくと肩幅が広くなった様に見えるので良いかもしれません。

■胴体

頭部の幅詰めによって肩幅を広く見せるの

をより効果的にする為に、クロスボーンの紋章のある部分と、コクピットハッチを削りとり前から見て横幅を詰めた大きさを作り直し、コクピットハッチ下部を裏打ちして上と前に向かって削ります。こうして体の中心線に線を集中させた事で、元のままでも肩幅が広くなった様に見える訳です。

■腰部

太股との接続部に球体関節を使い、サイドアーマーも可動する。しかしフロントアーマーが動かないので可動範囲が狭くなってしまっているのが可動するようにするのですが、中央の3連拡散ビーム砲（偵察型と言う機体の役割上センサーのような物と思っていた）の間隔を小さくしたかったのと、フンドシを大きくしたかった事もあり、フロントアーマー及びフンドシはプラ板の箱組みにて作り直します。サイドアーマーは下方に1mm板を貼って延長し、可動軸を真鍮線に変えます。リアアーマーは裏にプラペーパーを貼ってビームサーベルのラッチを5mm角棒から削り出してあります。

■肩・腕部

肩は上部にある三角形のパーツ（レーダー？）と4枚のブレードを切り取り、残った部分を上から見て3つに分けて前後のパーツを残し裏に0.5mm板を貼り、中央も0.5mm板で



2



3

組み、先に切り取っておいた三角形のパーツと4枚のブレードを再接着。4枚のブレードは1枚にだけディテールをつけた物を複製してあります。次に上腕ですが、肩ブロックは一辺12mmの立方体で上腕は上辺8mm、底辺5mm、高さ12mmの台形で組んで段差は0.5mm板を貼り、肩ブロックと上腕の間には軸を入れ横ロールを入れます。肘関節もポリパーツが露出しているので作ります。下腕はそのまま拳は手の甲に0.5mm板を貼っただけです。

■脚部

まず太腿の接着面に1mm板をかませて幅増しをして、膝関節を8mmパイプに交換します。臍は1.5mm幅詰めと足首の関節をBジョイントに交換しただけ。爪先、踵は2mmの幅詰めをして、ポリパーツを差し込む穴を埋めます。足の裏にもディテールを追加します。

■武器・バックパック

バックパックは大きい2つのノズルの基部と2枚の板をプラ板にて作り直しただけ。銃もそのまま、盾は間に合いませんでした。

■塗装

塗装は白①+サンディブラウン④(少量)をツヤ消しにして吹いています。赤はモンザレッド68、他はフィールドグレー40で塗っています。塗り立ての感じは出たでしょうか。



1 頭部を小さくしたため、本来の設定のプロポーションに近いイメージになった。また、カラーリングの違いもあって一回り大きく見えるようだ

2 3 胸の張り出しやフロントのアーチャー部の改造によって、よりポリウムアップしたボディとなった。尚、銃は手を加えていない

4 パーニアノズルの基部、アポジモーターなどをディテールアップ。それによってイメージガッツと良くなった

5 頭部は今回の作例の中でも大幅に変更した部分。キットよりも二回り近く小さくなっている。これによって肩幅が強調され、ガッツリした感じに見えるようになった

6 胸からコクピットハッチ部は肩幅を強調させるため幅詰めして作り直している

7 8 腰部は3連拡散ビーム砲の幅詰め、他、各アーチャーを可動にした。また中央の設間のパーツも大型化した

9 両肩の裏側、ブレード（アンテナ）はディテールアップしたものに变更した

10 上腕に関節を1つ加え、本来ある肘の関節は作り直した。また、ラッチ部分もディテールアップしてやった

11 太股は1mm幅増し、その他ひざ、足首とも関節部はBジョイントなどに変更した

12 カカと上部のパーニアは基部を自作して、よりらしさを追究した

13 足底もきっちり再現

14 バックパックはパーニアノズル基部を中心にディテールアップした



5



6



7



8



9



10



11



12



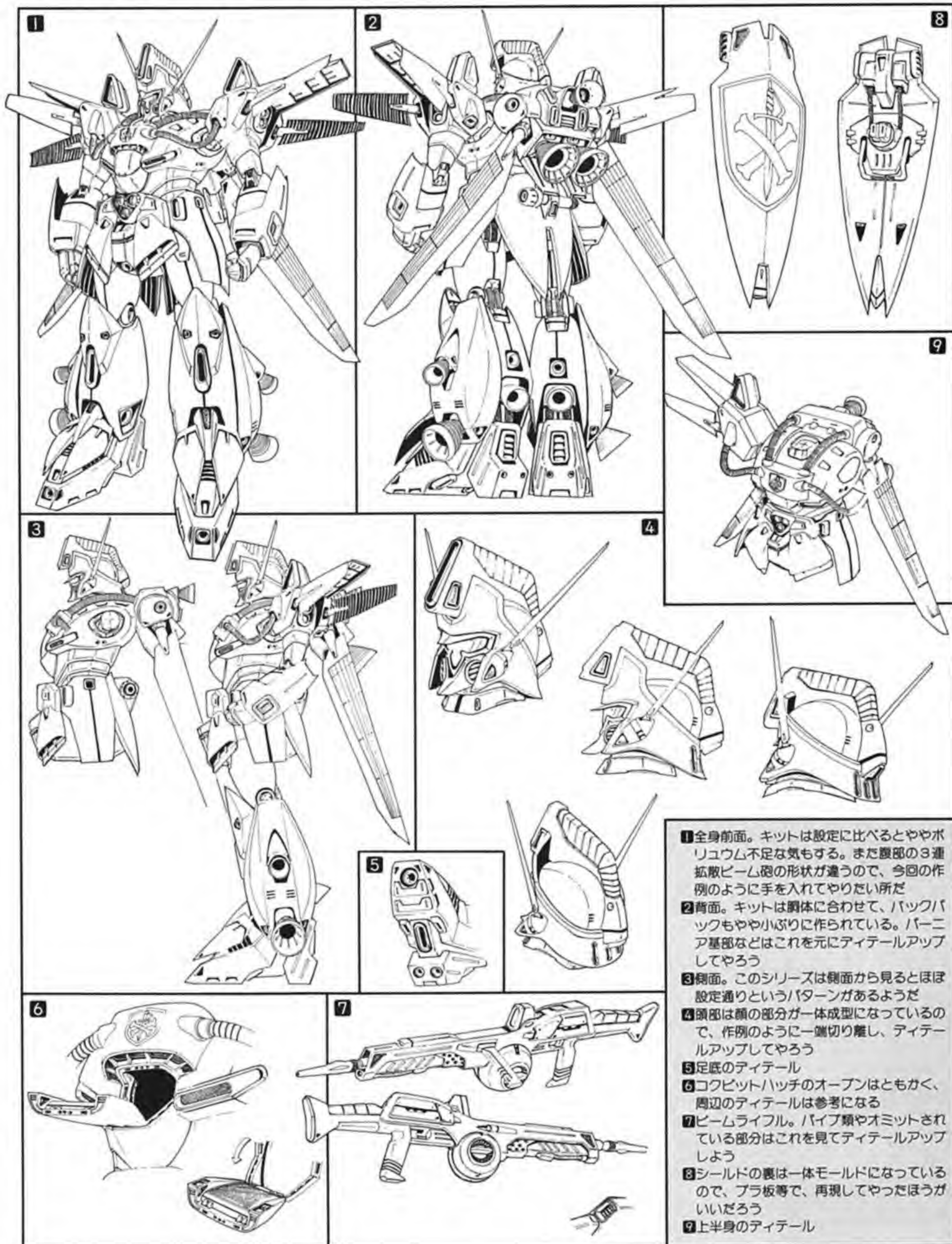
13



14

ダギ・イルス

シリーズの中では完成度も高く、モールドもシャープなダギ・イルス。ただ、設定と比較すると全体のボリュームが不足しているようにも見える。しかし、立体としてのクォリティーは問題もなく、オミットされているモールドを丁寧に再現してやれば充分だろう



- ①全身前面。キットは設定に比べるとややボリューム不足な気もする。また腹部の3連拡散ビーム砲の形状が違うので、今回の作例のように手を入れてやりたい所だ
- ②背面。キットは胴体に合わせて、バックパックもやや小ぶりに作られている。パーニア基盤などはこれを元にディテールアップしてやろう
- ③側面。このシリーズは側面から見るとほぼ設定通りというパターンがあるようだ
- ④頭部は顔の部分ガ一体成型になっているので、作例のように一端切り離し、ディテールアップしてやろう
- ⑤足底のディテール
- ⑥コクピットハッチのオープンはともかく、周辺のディテールは参考になる
- ⑦ビームライフル。パイプ類やオミットされている部分はこれを見てディテールアップしよう
- ⑧シールドの裏は一体モールドになっているので、プラ板等で、再現してやったほうがいいだろう
- ⑨上半身のディテール

ヒロインMS、ビギナ・ギナを作る

[ビギナ・ギナ]

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説/STEP.1 オリジナル・マーキング編 山下俊也

STEP.2 細部ディテールアップ編 堤 浩一

[カラーページP120~123]



1

1▶3作例は大河原邦男氏によるオリジナルマーキングを元にビギナ・ギナを仕上げています。本来“プラチナ・カラー”だとされるポディカラーを模型で再現してみました。本体色はノーマルの銀を使用しているが、初沢氏の作ったアナン・ソンのような方法もあるので併せて参考にしてみようといいたい。

45胸部は左右で幅詰めして、ややスマートな感じに仕上げた。これに伴い、ノズル等も自作した。

56設間のパーツは大型のものを自作。またそれに合わせてアーマーもポリバテ等で大型化し、取り付け位置も変更した。



2



3



4



5

■ビギナ・ギナ/STEP.1 オリジナル・マーキング編

キットそのものについては後の堤さんが書いているので、ここでは省きますが、内容的にはストレートに組んでもほとんど問題はないようです。

私が製作したビギナ・ギナは、大河原先生が描いたオリジナル・マーキングを元に行なっています。ですから、塗装は銀を主体に行なっています。

また、気になっていた胴体も少しいじってみることにしました。

細部に関しては堤さんのものも参考にしてみたいと思います。

では製作について説明してゆきます。

■頭部

マクス部を切りはなし、シャープに削ってから再接着。バイザーは、バテやプラ板を使って、おっかない顔つき(?)にしています。

■胴体

僕には、おデブさん(?)の様に見えたので、中心からノコギリで真っ二つに切り、幅をつめて再接着。

おなかのインテイクの様なモールドは、なくなってしまうので、プラ板で自作したパーツを埋めこみます。

胸のフィンが0.3mmのプラ板から切り出して、くっつけています。

■腕部

肩パーツは、プラ板で大型化し、パイプはウェーブのJチェーンに交換。

ビームシールド部は、量産したパーツとプラ板で出来ています。

■腰部

フロントアーマー、リアアーマーは、ポリバテで大型化し、ふんどし(?)は自作したものを取付けます。これらのパーツとサイドアーマーは、取付位置を5mmほど上にしていま

す。フロントスカートはダクトは開口し、裏からメッシュを貼って再現します。

■脚部

足首を接着面で幅詰めし、ついでにつま先を延長します。パイプは3mmのプラパイプで再現しています。

■バックパック

キットの取付位置よりも高くし、バーニアは、ふちを薄く削り、中にはプラパイプをくっつけています。

■武器

キット付属のものは、ダギ・イルスのものなので、試作タイプを作ることになりました。中央の丸いパーツをキットから使った以外はプラ板とプラ棒によるものです。

■塗装

サーフェーサーで表面を仕上げた後、銀⑧を全体に吹いています。紫の部分はクリアーのレッド④7+ブルー⑤0を吹いて塗り分けと



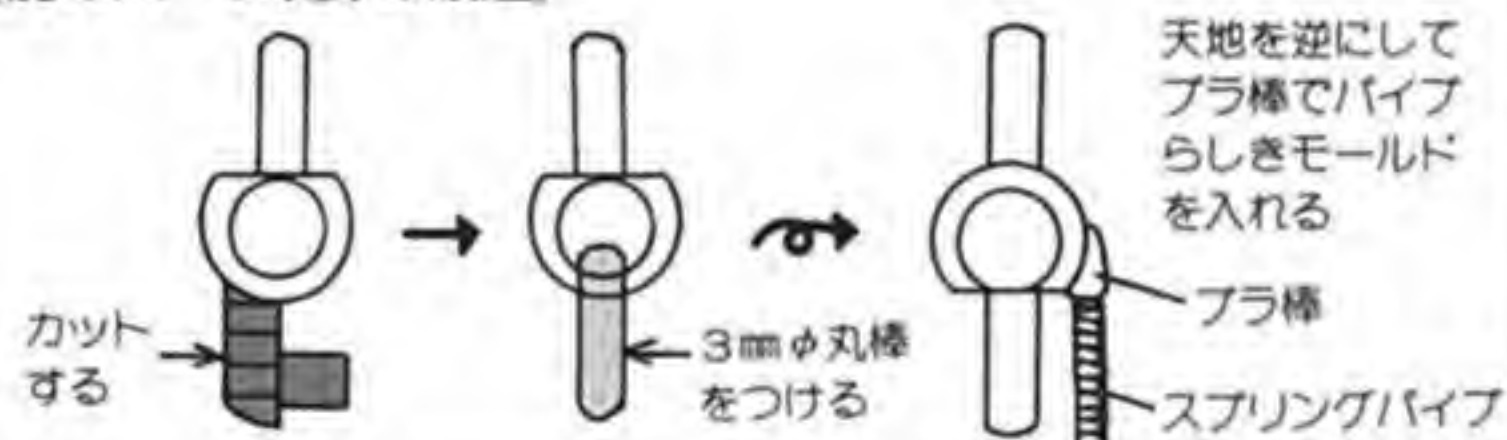
2

3



4

「肘のパーツ(7)の改造」



します。

最後に全体にクリアー46を吹きつやを整え、コンパウンドで磨いてやっています。また、デカールはキットの物です。いかがでしょうか？

■ビギナ・ギナ/STEP.2

細部ディテールアップ編

編集部から送ってもらったキットは、テストショットの1回目と2回目の物。1は形を検討する程度しか使えなかったのでパス。

2はなんとか部品が揃っていたので、インストールして1度仮組みしてみました。プロポーションそのものは、脚の長さや腰の位置などがほど良いバランスを保っていて、なかなかの〇。ただし、女性専用機(?)ということで設定には忠実なんだけど、模型としてのディフォルメが足りないように感じた。それとバックパックのスラスタがあまりに大きいので脚に重りを入れたり、関節をキツくしないとすぐ後ろに倒れてしまいます。パイプ類がすべてポリパーツなので見た目が悪いし、

塗料ものらない…点が今ひとつとつてところでしょう。全体的にはこんなところですが、今回は時間もあまりなかったので、ポイントを絞って作ってみました。

- ①顔のパーツ構成と首の長さ
- ②ゆるい関節の強化
- ③ポリキャップ丸見えの肘関節の改造
- ④各パイプ類
- ⑤モールドの彫り込み(スジ彫り、バーニアのらしさの表現)
- ⑥塗装

ただし、私が今回テストショットを基に作っているため、すでに店頭で並んでいるキットは改修されている部分もあるでしょう。あしからず。

■頭部(顔)

本当言うと、一回り弱ぐらい小さくしたかったんですが、今回は必要最小限で高い効果が出るように製作しました。後ろ半分はキットのまま。クリアパーツもそのまま接着しています。お面(パーツ⑤)はバイザーの所か

ら一端切り離して、マスク部分をクリアパーツに接着してしまい、設定に合わせてゴーグルの下ラインをプラ板を貼りつけて再現しました。ゴーグルは真ん中下端をバテを盛って少しとがさせます。これは塗装が終わってから付けます。

■胴体

とりあえず首が長いので、バテで裏打ちしてから3mmカット(←これは是非やって下さい。けっこう効果あります)します。首の付け根は流用パーツとパイプスプリングで、あっさりめにディテールアップ。ゴチャつかせてもよかったんだけど、このMSには合わない気がした。

他はキットのままで、Pカッターを使ってスジ彫りを深くし、両脇腹横のバーニアをくり抜いただけ。

腰のアーマーも前2枚の裏ボタンと左右・後ろの下端を薄く削ったくらい。

股関節は1mmずつプラ板でスペーサーをかましてポリウムを出してあります。



5



6



7



8

- 1 正面から見たビギナ・ギナ。基本的にパーツの大きさは変えず、各部のディテールアップや小改造で製作した今回の作例
- 2 3 側面から見たビギナ・ギナは、やはりフィン・ノズルが印象的だ。プロポーション的にも問題はないだろう
- 4 背面。フィンノズルとバックパックは特に手を加えていないが、キットのままで充分だろう。ただし、各ノズル等は削り込んでやった方がいいだろう
- 5 頭部は、特に顔の部分を改修した。キットの出っばった感じがなくなるようにしている（手持ちのキットと比較してほしい）
- 6 肩アーチャーは上部のフィン状のパーツをプラ板で作った、パイプをスプリングパイプにしている
- 7 肘のポリキャップは丸見えでカッコ悪いので、プラ板、プラ棒、スプリングパイプでディテールアップした
- 8 9 脚部はヒザのパーツをスプリングパイプ等でディテールアップした他、各ノズルを削り込んでいる
- 10 足の裏は設定をもとに再現してやった（これやらないと“飛行姿勢”の時にみつともないでしょ！）
- 11 バックパック、フィンノズルはキットのままで充分だろう
- 12 これが新兵器“ビームシールド”。キットはフリーパーツになっており、このままでカマわないだろう。ただし、基部は作り直したいところ
- 13 ビームライフルは、実はベルガ・ダラス&ベルガ・ギロス用で、今回はそのままにしている



9



10



11



12



13

■腕部

肩アーチャーのパーツはポリウム不足なので、二回りくらい大きい方がいいんでしょうが、これまた時間の関係で大きさはそのまま。パイプはパイプスプリングに。パイプが浮いた感じにならないように、径に合わせたドリルで穴を開けておいて、その中に差し込むようにしました。

内側のフィン0.3mmプラ板で新造。上腕、下腕はキットのままですが、問題は肘の関節です。L字型になったりと凝ってるように見えますが、実際はポリキャップ丸見え。一応私のポリシーの一つは、出来るだけキットのパーツを生かす（利用する）ことなので、いろいろ考えた挙句、作例のようになりました。

簡単に言うとL字型の部分を切り取って反対側と同じ径の軸を付ける。天地を逆にして下腕部取り付け用の軸を挟むようにプラ棒でパイプ受けとカバーもどきを接着。詳しくは写真を参考にしてください。オススメです。

手首はキットのままでと、大きくてゴツゴ

ツしてるのでレガンダムのをちょっと加工して使いました。

■脚部

太股は内側1mm、外側2mmをプラ板でポリウムアップ。膝関節はパイプ類を改修。臍はバーニアの彫り直しとディテールの追加。

後ろの段々になっているスラスタを塗装後に接着できるようにするため穴の開いている方の軸に切り裂きを入れておきます。カバーは台型の部分を軸側に2mm延長して、先端を削って薄くします。

足首はつま先を4mm程プラ板で延長します。そのついでに角は丸く削りました。踵上部のパイプは削り落としてパイプスプリングに替えました。裏も例によってスジ彫りして再現してみましたが、メチャクチャ大変！（←やめておいた方がいいかもしれない）

■バックパック・武器

これもディテールの彫り直しとバーニアのらしさを作り込んだ程度です。銃に関してはよく見ると設定と違うのですが、フルスク

ラッチする時間もないので、テストショットを生かして適当にデッチあげました（詳しくはインストの設定を参照のこと）。

■塗装

グレーはFS36375 [308]に白[1]とパールカラーのレッドを混ぜたもの。パープルは蛍光クリスタルパープル[205]にコバルトブルー[80]と同じくパールカラーのレッド入り。各関節、バーニアはメタルカラーのダークアイアン[214]。仕上げにM社のパールフレイクをかけて、エナメルにつや消しブラックでスミ入れて完成です。

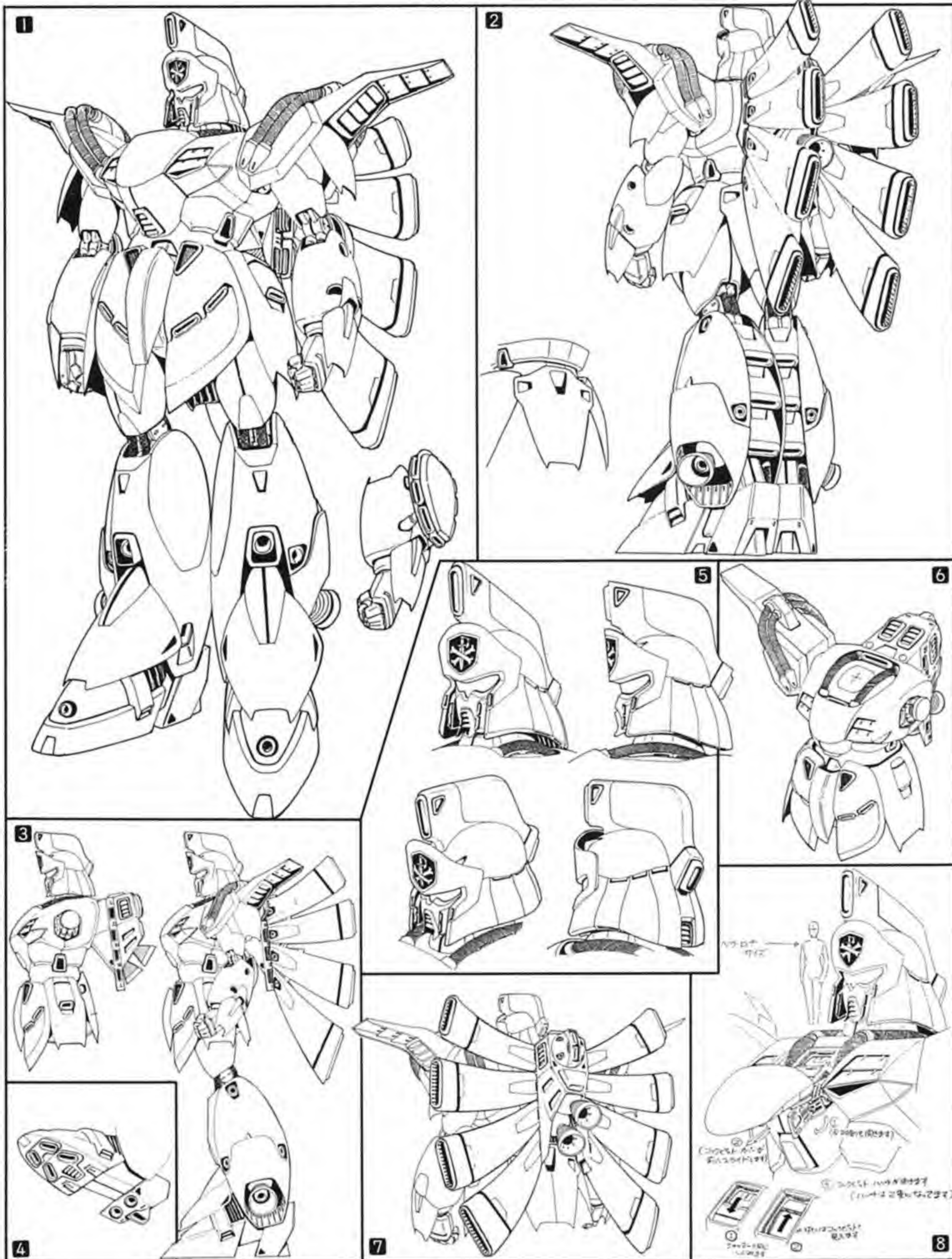
■明日に向かって作れ//

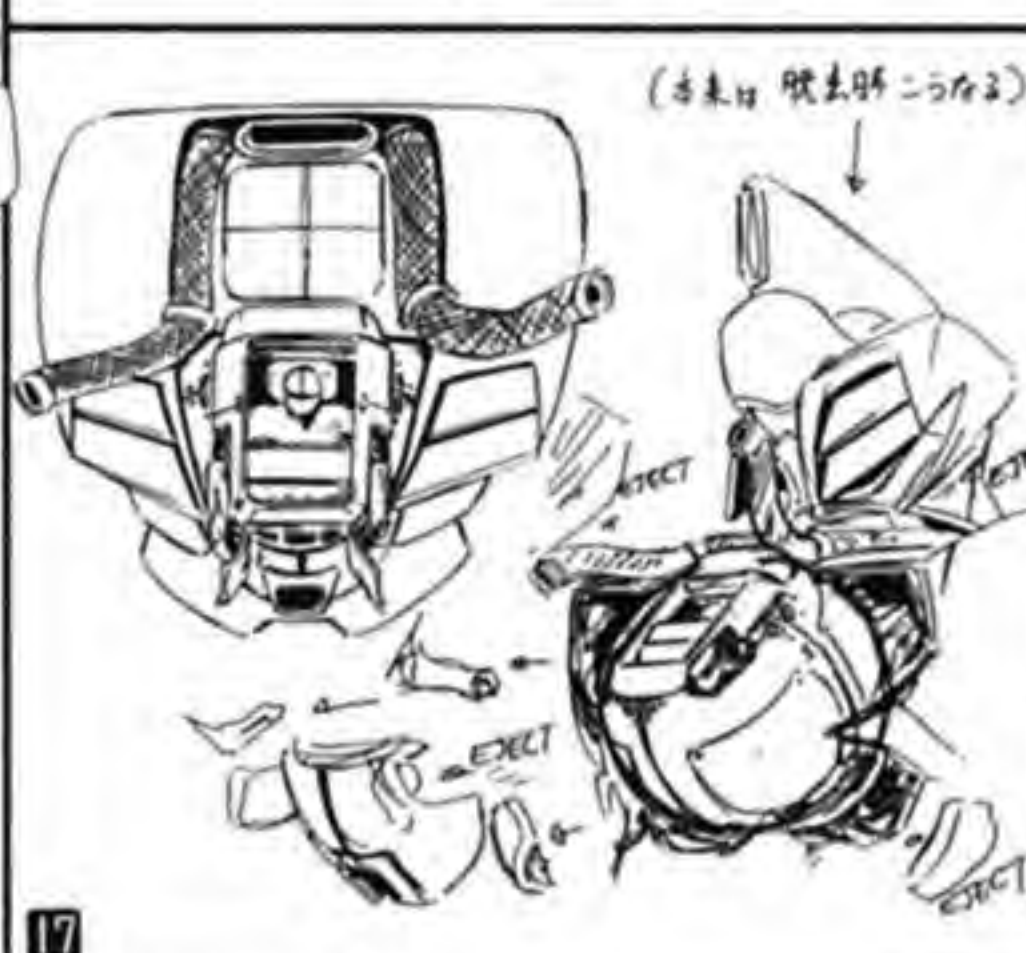
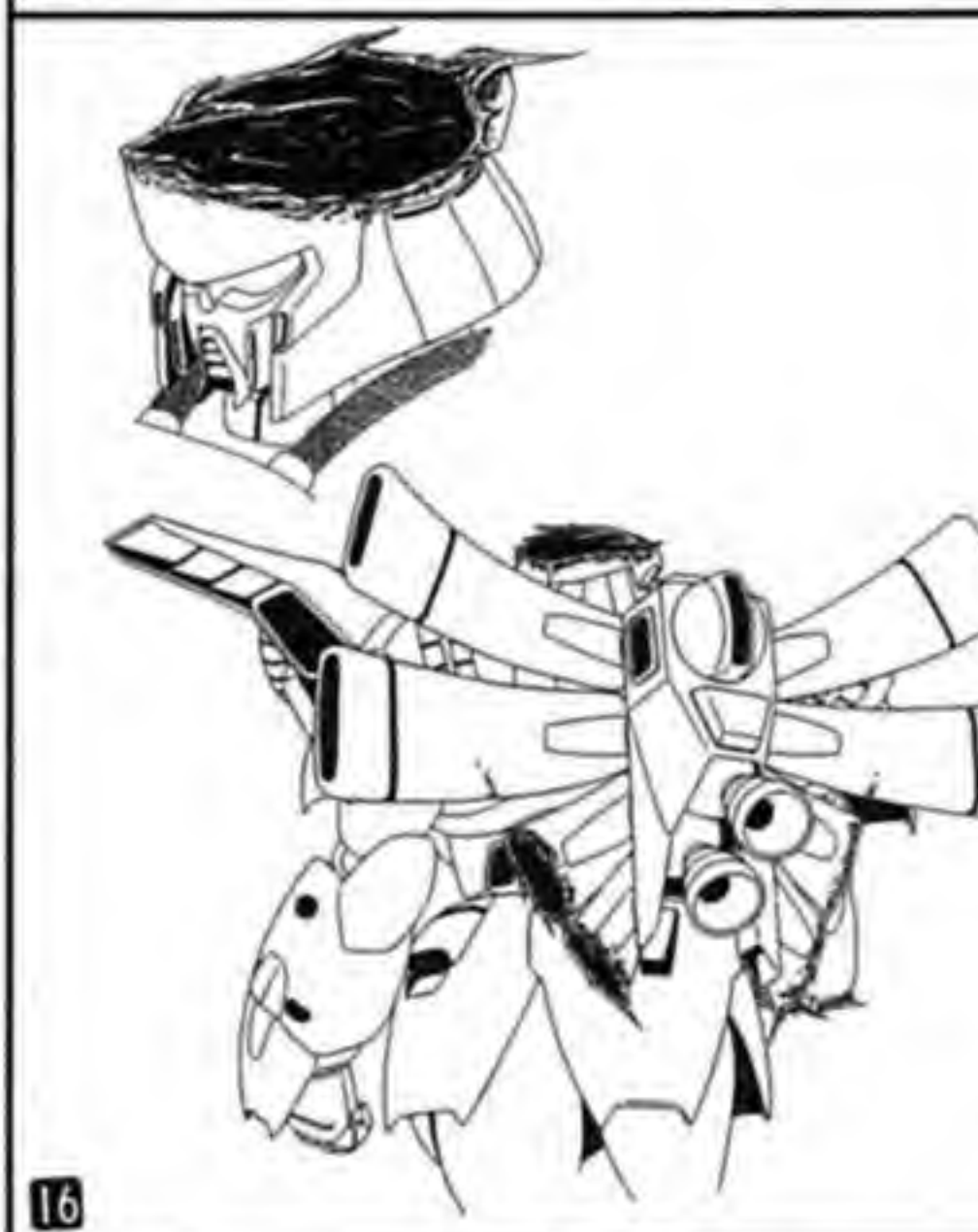
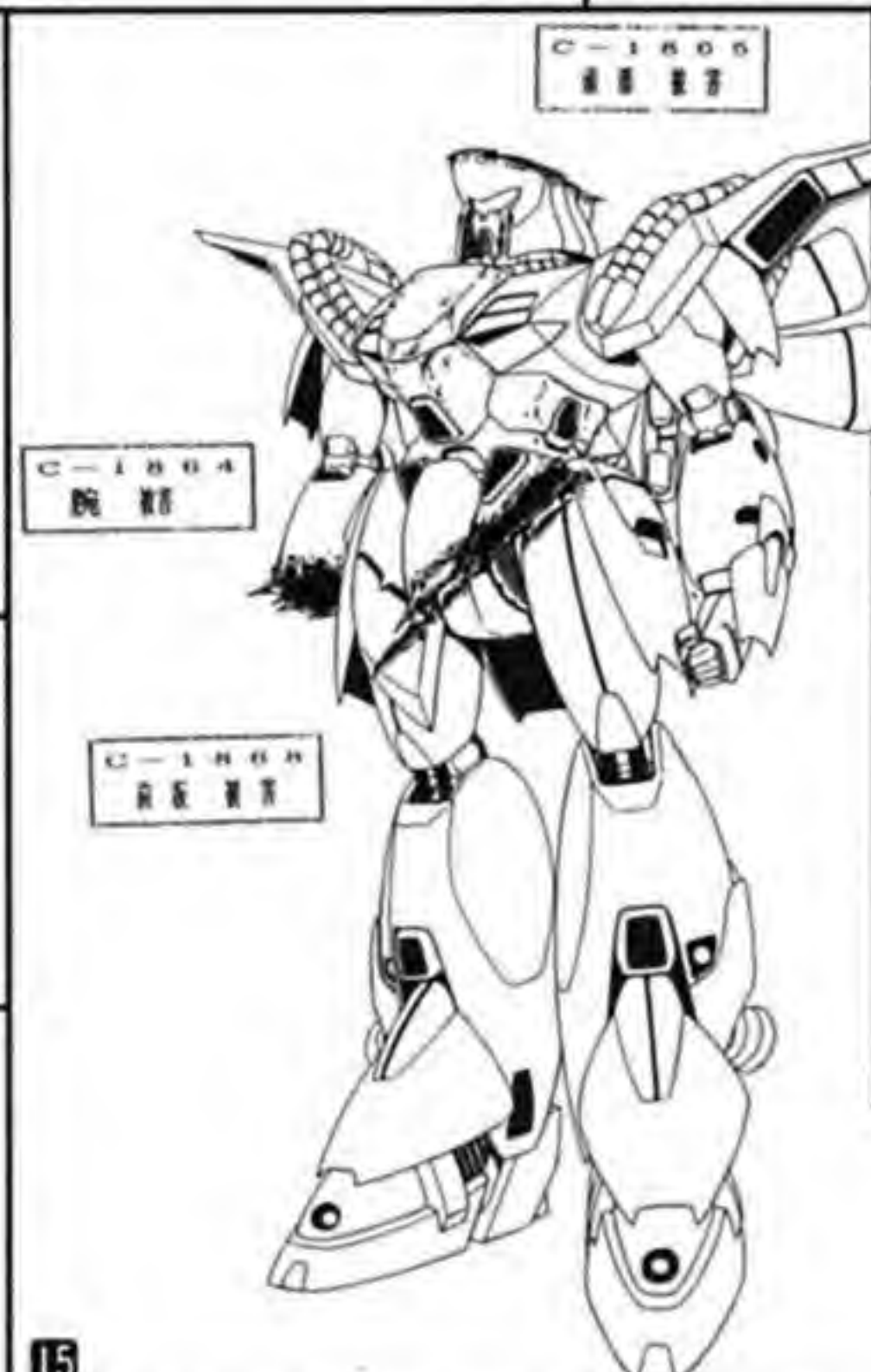
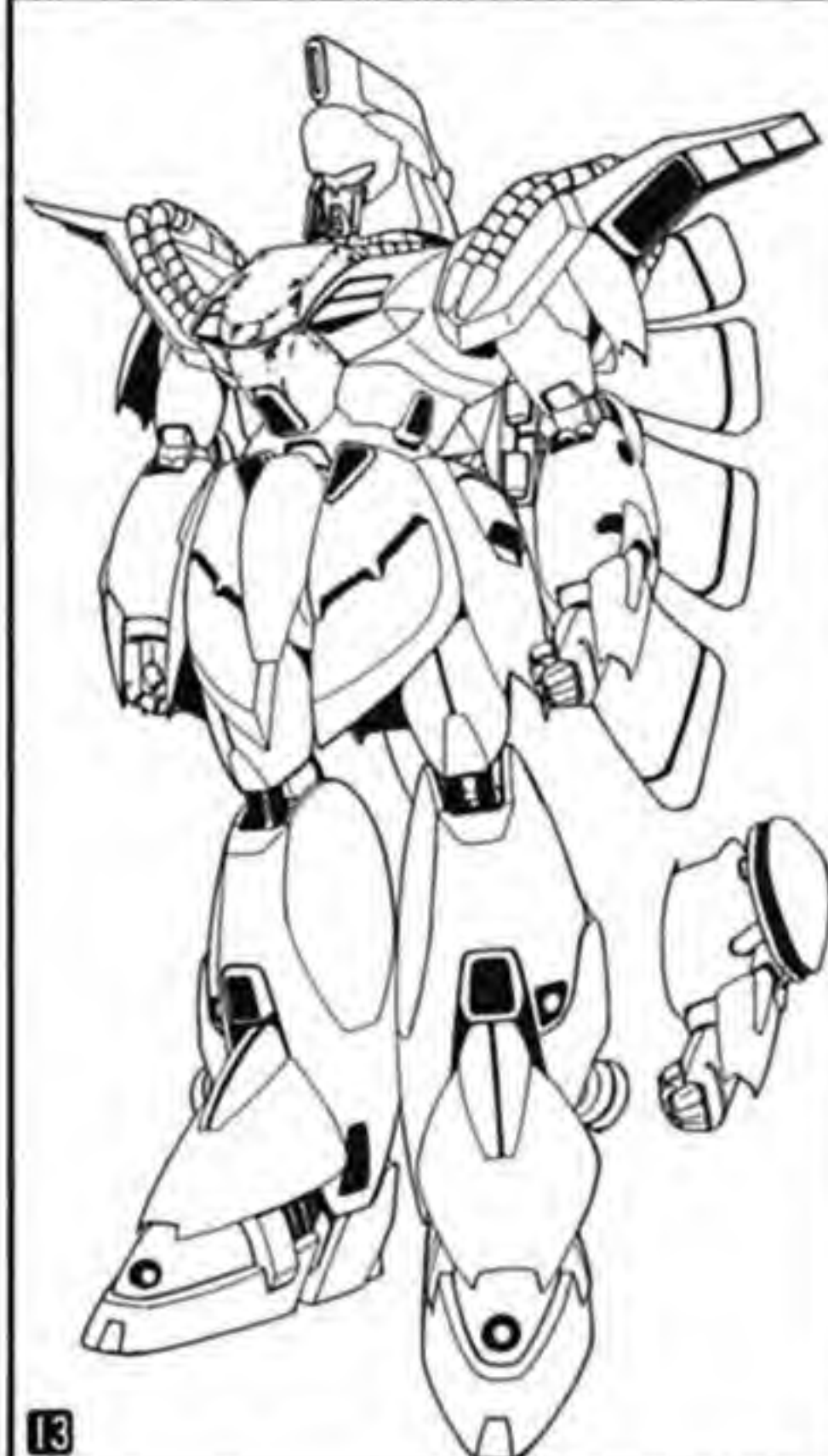
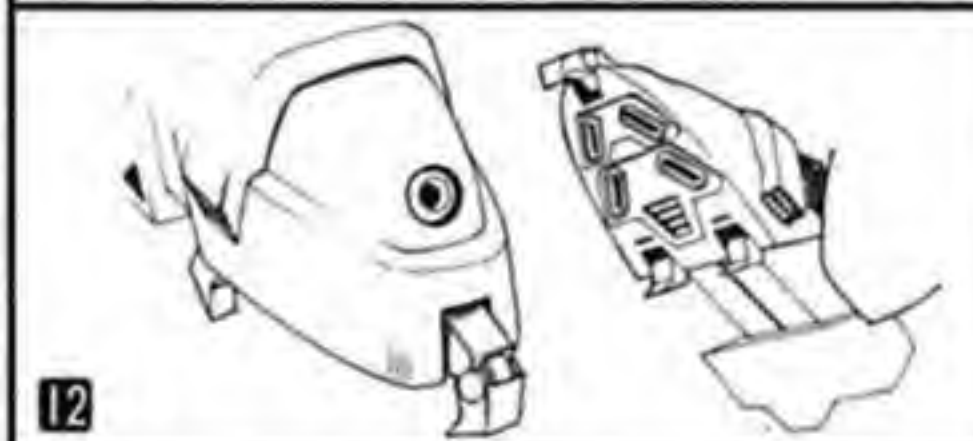
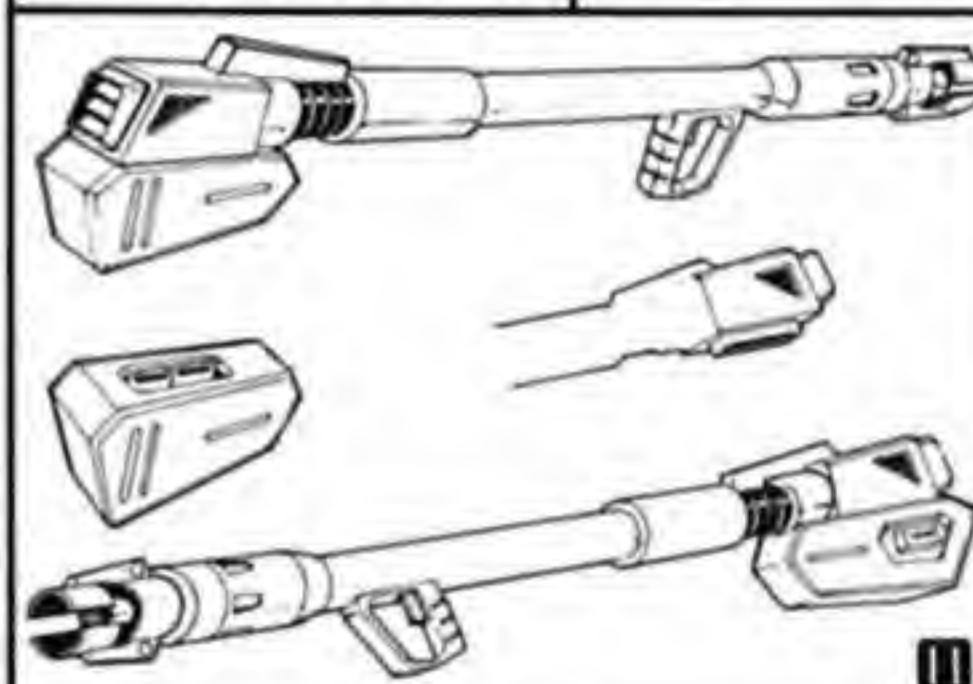
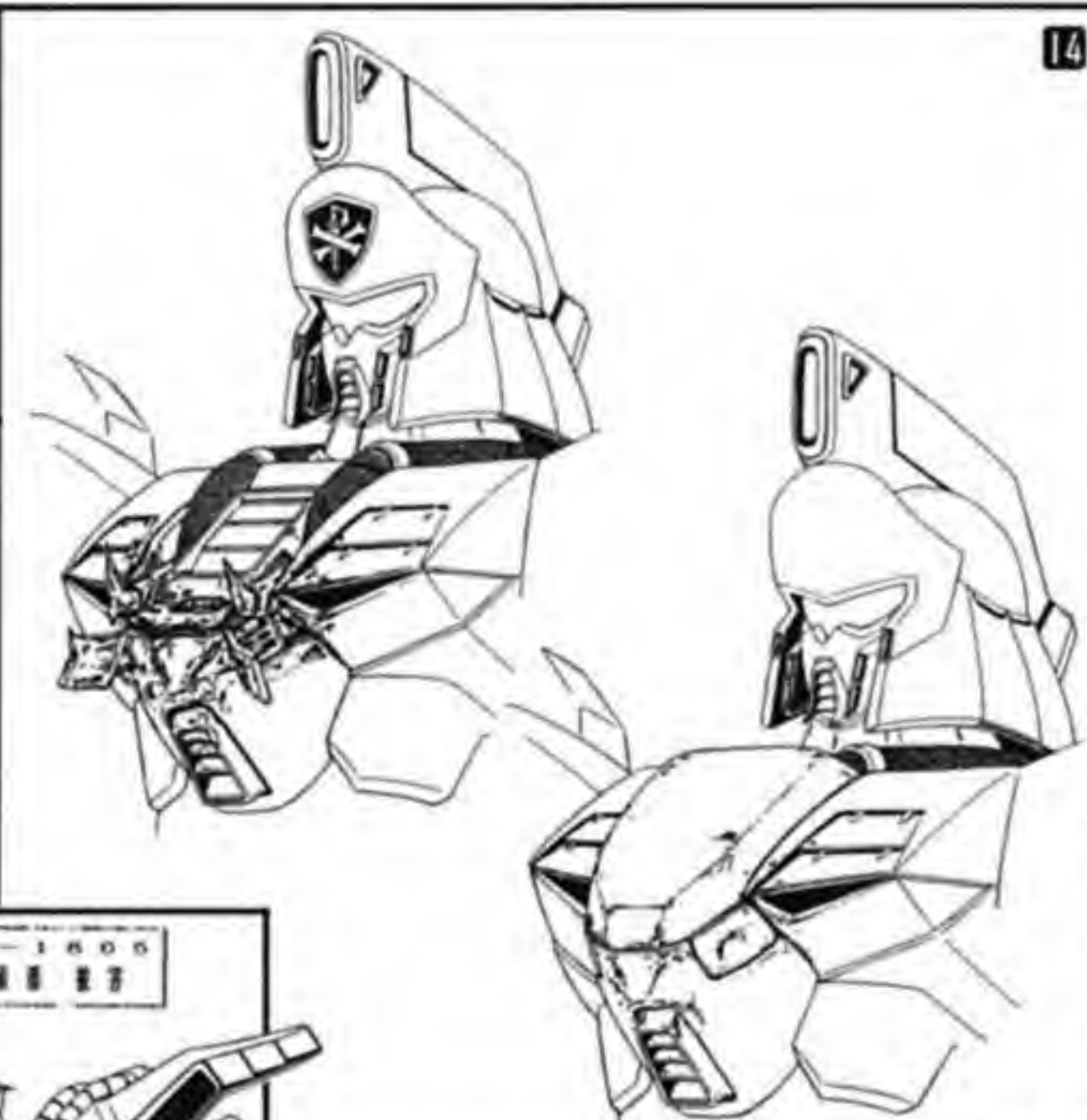
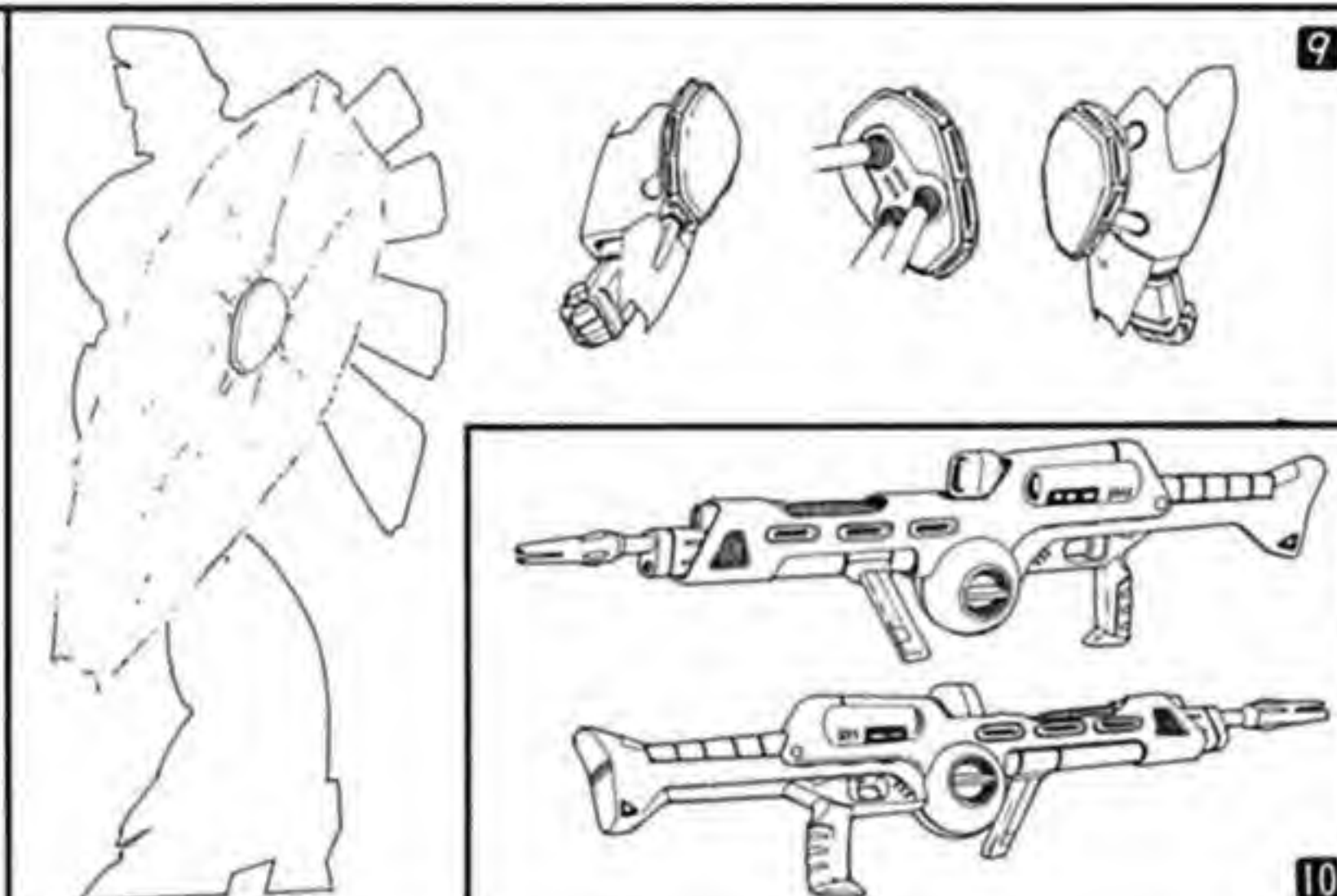
本文に書き忘れてしまいましたが、つま先には重りを入れてます。これをしないと立たなかったんです（発売中のキットは大丈夫だと思いますが）。

ということで、細部を丁寧にディテールアップしてやれば、美しく仕上がるといった作例でした。

ビギナ・ギナ

ヒロイン、ベラ・ロナことセシリー・フェアチャイルドが乗る試作型MSがこのビギナ・ギナ。全体的に女性的なラインで構成されており、キットのほうもこの雰囲気をよく出しているようだ。また、ストーリー後半のクラッシュシーン用の設定もあるので、併せてお見せする。





- 1 他のMSより少し大型の機体となっている
ビギナ・ギナ。キットはその辺のポリユウ
ムも再現されているようだ
- 2 フィン・ノズルがまるで蝶の羽根のような
印象を与える
- 3 全身を側面から見る。バックパックとフィ
ンノズルのジョイント部がわかる
- 4 足底のディテール
- 5 頭部のディテール
- 6 上半身のパーツ構成
- 7 バックパックとフィン・ノズルのディテ
ール
- 8 コクピットハッチとその周辺
- 9 ビームシールド発生器とその形状
- 10 ビームライフル。キットにはダギ・イルス
用が入っているので自作したいところ
- 11 ビームランチャー
- 12 足のフロー。これどこで使っていたんでし
ょうか?
- 13 連邦側に投降してからのバージョン
- 14 ハッチ回りはプラ板等で自作できる
- 15 ラフレシアとの死闘で傷つくビギナ・ギナ
今回の別冊では山下氏が作っているので、
参考にしてほしい
- 16 各部の被害状態
- 17 脱出ポッド。実際にはこのようなシーンは
ない

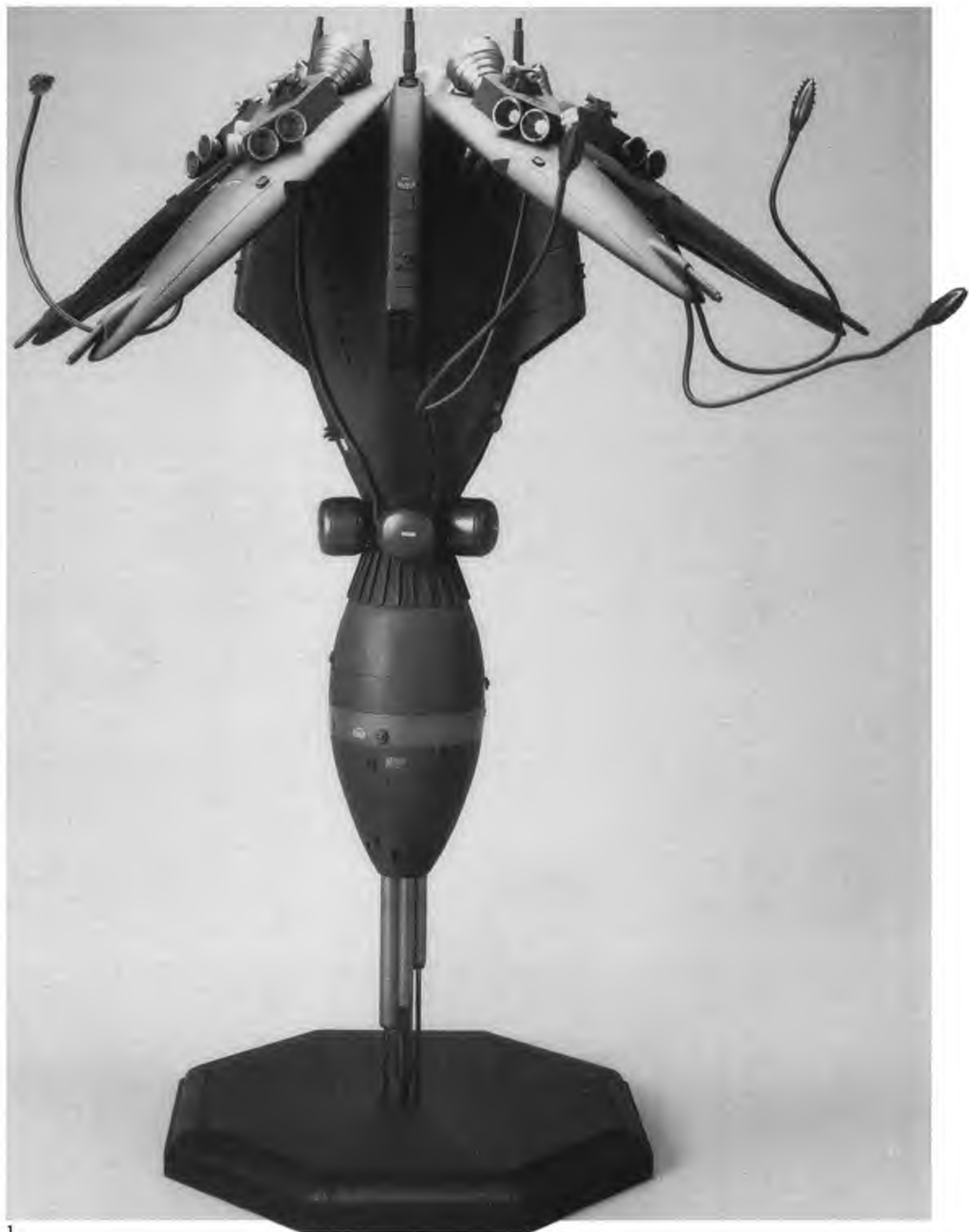
そら 宇宙に咲く死の花、ラフレシア

【ラフレシア】

1/100スケール フルスクラッチビルド

製作・解説／平田篤史

【カラーページP. 124】





2



3



4



5



6



7



8

- 1 巨大MAラフレシアの全体。部分的に平田氏独自のアレンジが加えられ、よりメカニックな感じに仕上がったといえる
- 2 中心のフリア部は鉄板面が乗るコクピット部。大きなバーニアノズルはザムス・ガルの時に作ったものと同じ
- 3 花びらの表面。大小のバーニアなどはすべてキャスト製。本体はバキュームフォームによるパーツ
- 4 触手はAスプリング（パイプスプリング）を使用
- 5 こういったフィンなどもすべて原型を作りキャスト取りしたものを使っている
- 6 設定にはないプロペラントタンクを取り付けてみた
- 7 中心部のビーム砲はブラパイプによる
- 8 触手の先端に付くチェーンソー部はキャストで複製したもの

ラフレシアは、初代ガンダムで言うところのジオング、逆襲のシャアのアルバ・アジールの役割で、ストーリーのラストを飾る大型メカ。映画公開のはるか前に編集部で「今回の映画もクライマックスにMAが出るみたいよ」と聞いた時には、どんな形態のメカが出るのかと期待していたのですが、ラフレシアを劇場のスクリーンで見た時は、思わず「アヘアヘア」と座席にへたり込んでしまいました。

何ちゅう大胆な形のMAだ。…やはり初代ガンダムからの長い歳月は、MAをここまで進化させたのか…と言うべきなのでしょう。

でも良く見ると、さすが大河原先生。各部のパーツを明確にクリンナップしています（実はラフレシアは他の人がデザインした）。

でもって結局誰も作りたがらないので、私が作ることにしました。

■製作

まず最初にいつも通り、方眼紙に図面を引き、それをボール紙にトレースして型紙を作ります。型紙が出来たら、それを元にバルサを削り出して、バキュームフォームの原型と

します。特に今回のようにボリュームのある物や大型の模型の場合は、中空に仕上げられるバキュームフォームがベストです。もっともこの方法は、大まかな形しか絞り出せないの、細かかったり形状の複雑なパーツは、ブラキャストを使います。

■メインボディー

ここは、花びら状のパーツが付く中央部ですが、ここはバキュームパーツを組み上げた後に、花びらの裏にあたるサメのエラのようなパーツを付けていきます。このパーツはポリバテで作った原型をキャストで複製したものをはめ込みました。花びらと花びらの間にある後部にエンジンノズルの付くパーツは、本来設定だと先端が前方に回り込んで、コクピットの根本まで達しているのですが、このデザインはどうも好きになれないので、先端はその手前で止めました。ここのパーツもポリバテの原型をキャストで複製したものです。

それとボディーの中央部は、何かアクセントになる物が欲しかったのでプロペラントタンクを付けてみました。これもキャスト製です。ビーム砲はブラパイプをまとめて接着した

ものを付けてあります。

■花びら

ここも基本はバキュームパーツを組み上げたもので、そこにキャストで複製したエンジンハウスのパーツを付けてあります。一番大きなノズルは、以前、ザムス・ガルを作った時のノズルの型が残っていたので、それを利用しました。

触手（テンタクラード）は色々と考えたあげく、オーソドックスながら中に針金を通して固定できることからパイプスプリングを使っています。

スプリングはウェーブのAスプリングのNo.2を使用していますが、ちょっと太過ぎたかもしれません。先端のチェーンソー部分はブラ板で原型をおこし複製したものを使っています。

■塗装

設定はあざやかな赤の原色ですが、ここは一つ渋めにしました。全体にアクリルのフラットブラックで吹いた後に、フラットレッド＋フラットイエロー＋フラットホワイト少々を混ぜたものを吹き付けてあります。

バキューム・フォームでフルスクラッチ

〔ラフレシア〕

写真・製作/平田篤史

解説/ホビージャパン編集部

■さて、前ページで紹介した「ラフレシア」をはじめ、平田氏の作例はプラ板によるバキュームフォーム工作が主体となっている（HJ読者の方ならよく御存知だと思うが）。ここでは平田氏によるラフレシアの製作途中の写真をしながら「バキューム・フォーム」について紹介してゆくことにする。



1



2



3



4



5



6



7



8



9

写真1 まず、フルスクラッチモデルに共通することだが、図面を引くことから始める。もちろん人によっては簡単なラフで済ましてしまう場合もあるが、バキュームフォーム工作の場合は先に「押型」となるパーツを、しかもプラ板の厚さを考慮にいれて作らなければならないので、この写真のように方眼紙に図面を引き、それをボール紙にトレースして型紙としている。

写真2 バキューム・フォームマシンは市販されている物もあるが、たいがい自作したバキュームマシンを使っていることが多いようだ（市販の物は意外に高価、若いモテラーではちょっと手がでない？）。

先程の型紙をもとにして、ハルサ材を押型を作り、ゲタをはかせてマシンに乗せる。ゲタにのせるのは、押型の下の方まで完全にプラ板をまわり込ませるため。写真右にあるのはプラ板を暖めるための電気コンロ（ガスよりは安全に扱える）。

写真3 これはプラ板を押しつけるための板。くり抜いてある穴は、押型のサイズによって使い分けるため。

写真4 押しつけるプラ板は1.2mm程度の厚さは必要だろう。また、コンロでの熱し方でも差が出てくるので注意したいところ。写真は素手でやっているが、実際の作業は軍手をしてやること。

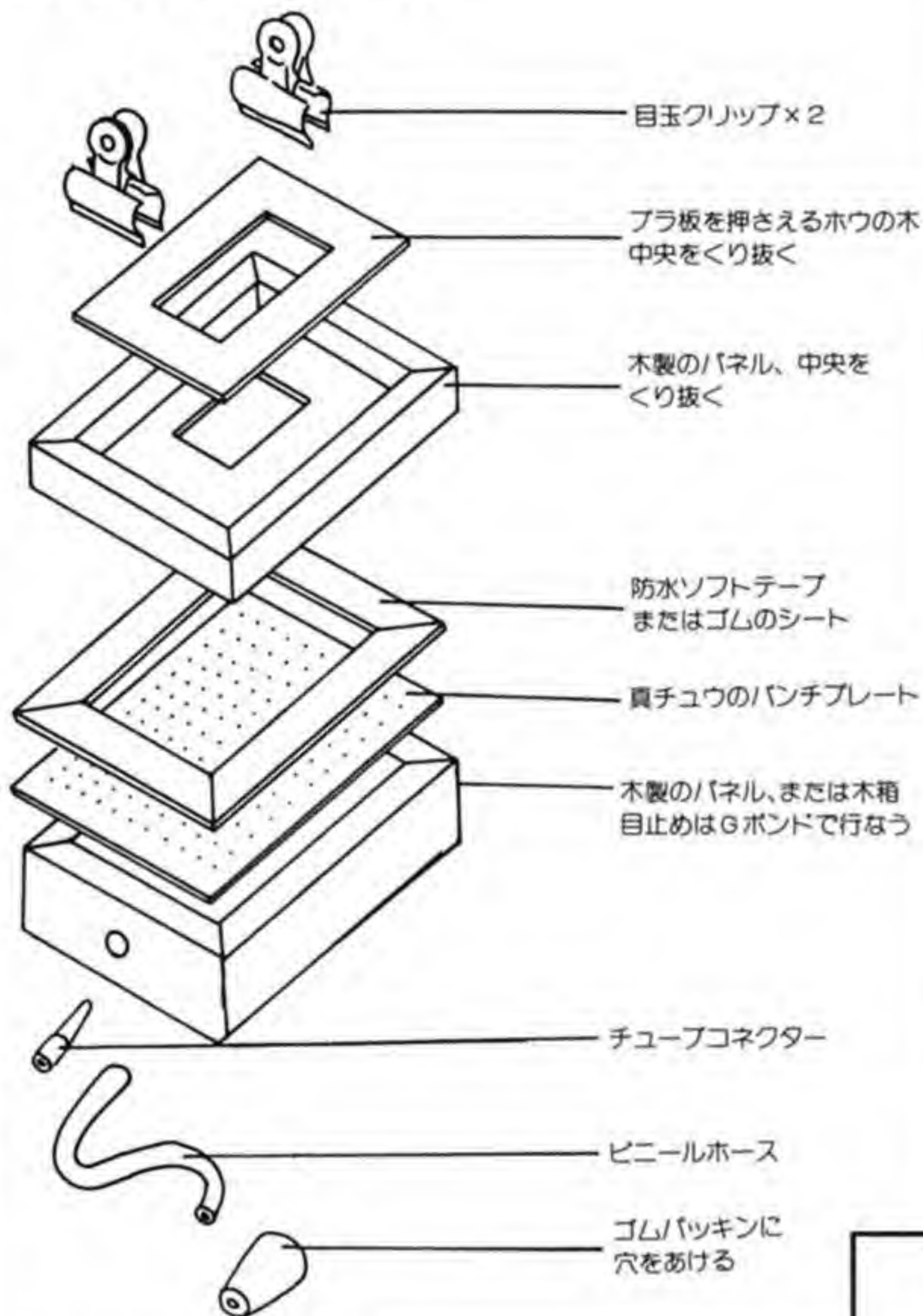
写真5 冷えたらクラフトばさみなどで大まかに切り出す。押型に見える穴は空気逃げ用。写真6 サイズに合わせて、マシンを使い分けている。

写真7 こういったパーツでも、分割方法を考えておけば抜くことも可能。

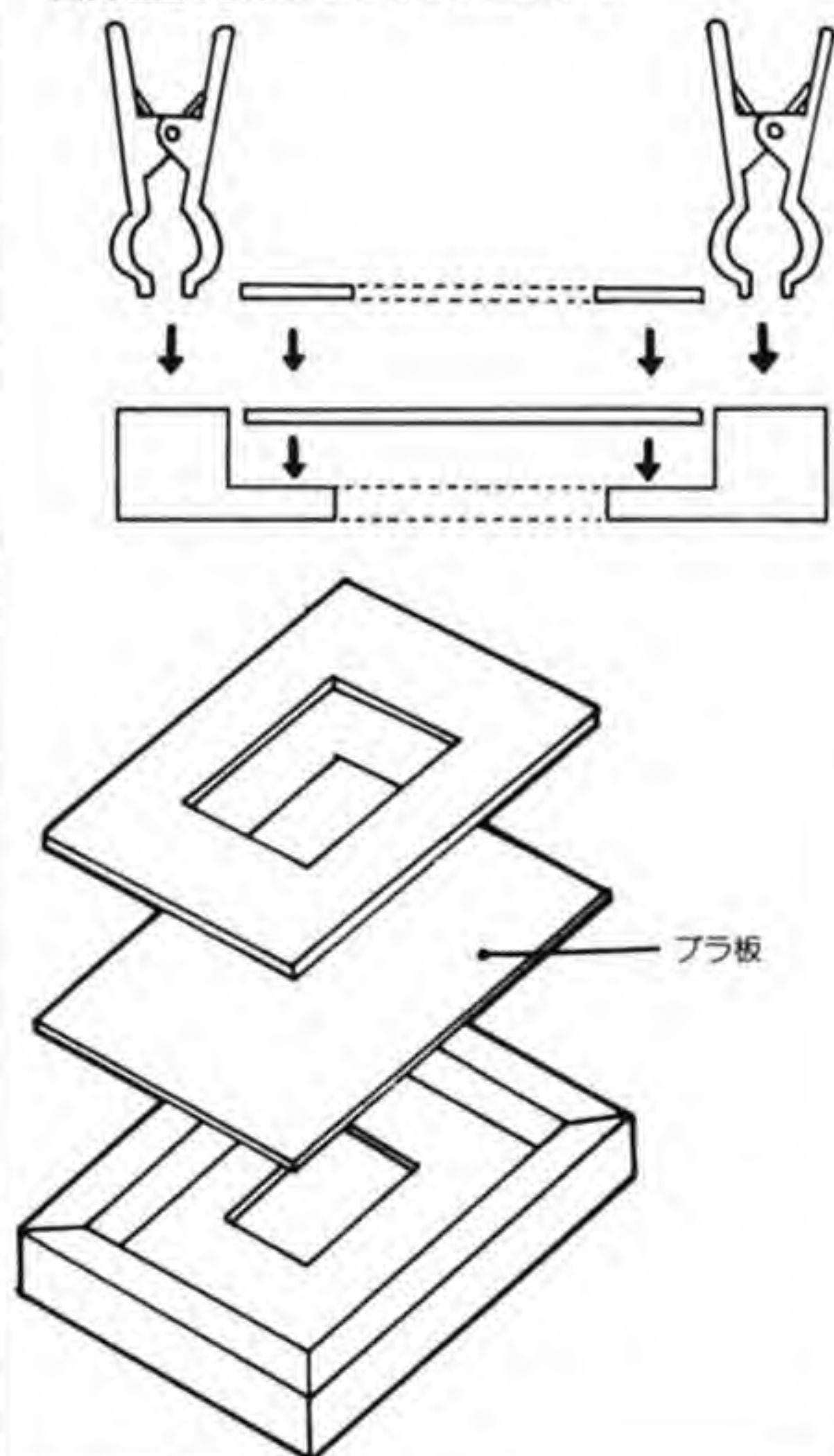
写真8 出来上がったパーツ。ここからさらに加工してゆく。

写真9 キャストパーツ等も含めてほぼ形になったラフレシア。あとは前ページの完成体を見てもらえばわかるだろう。

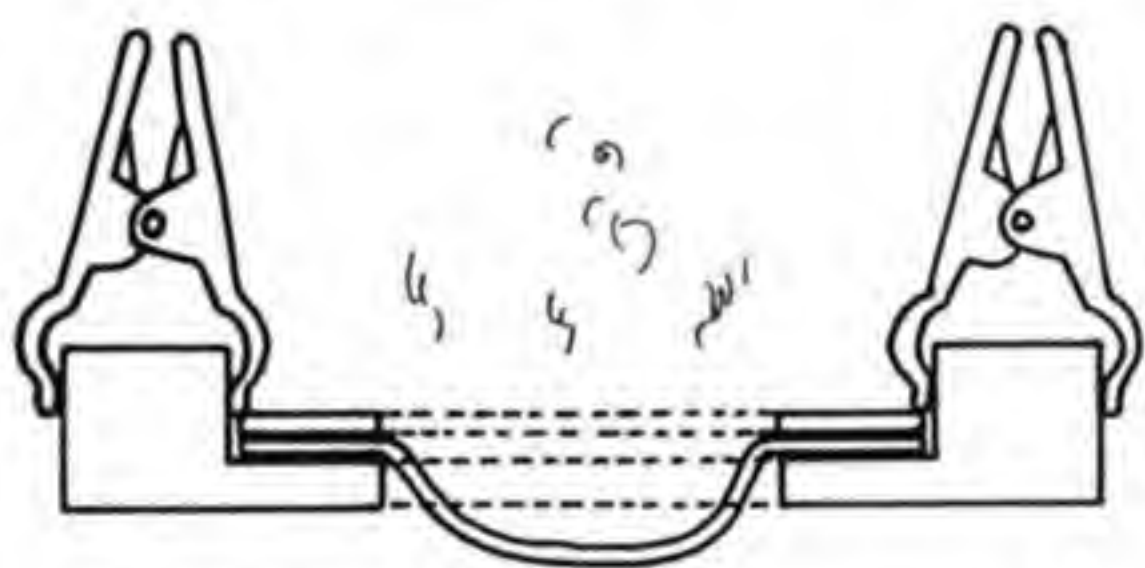
■自家製バキュームフォーマー



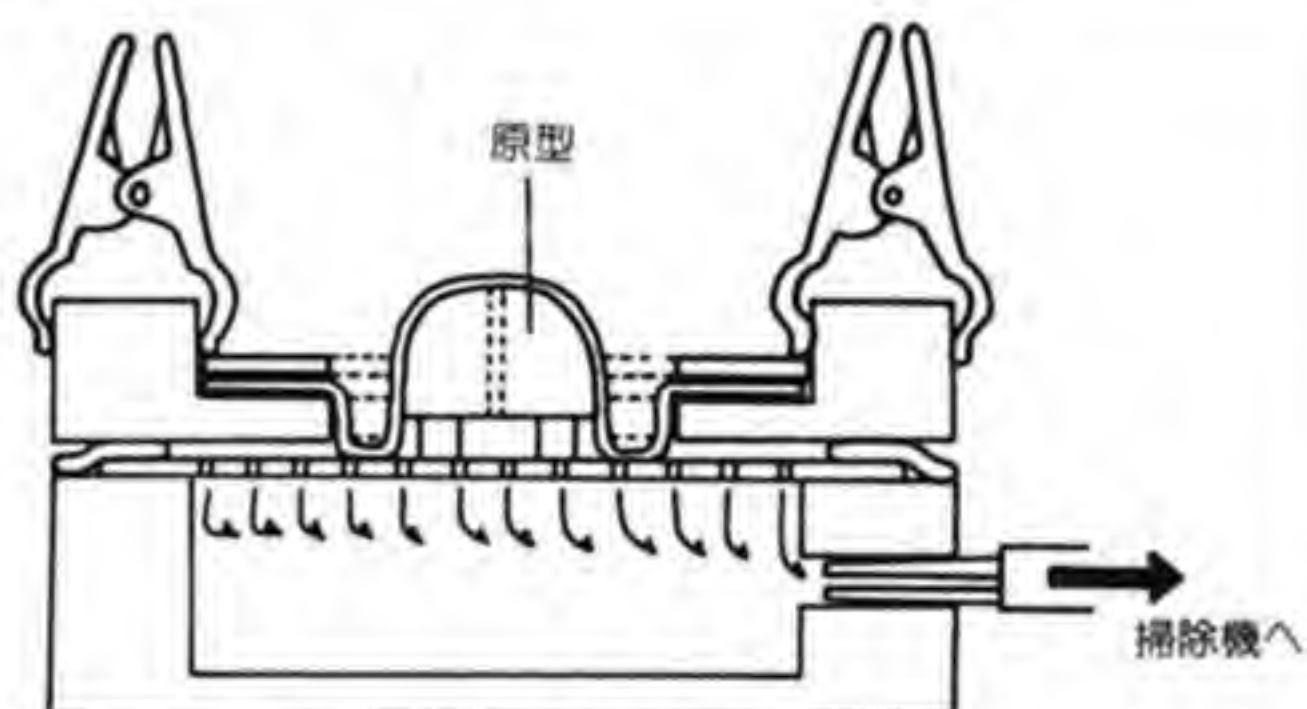
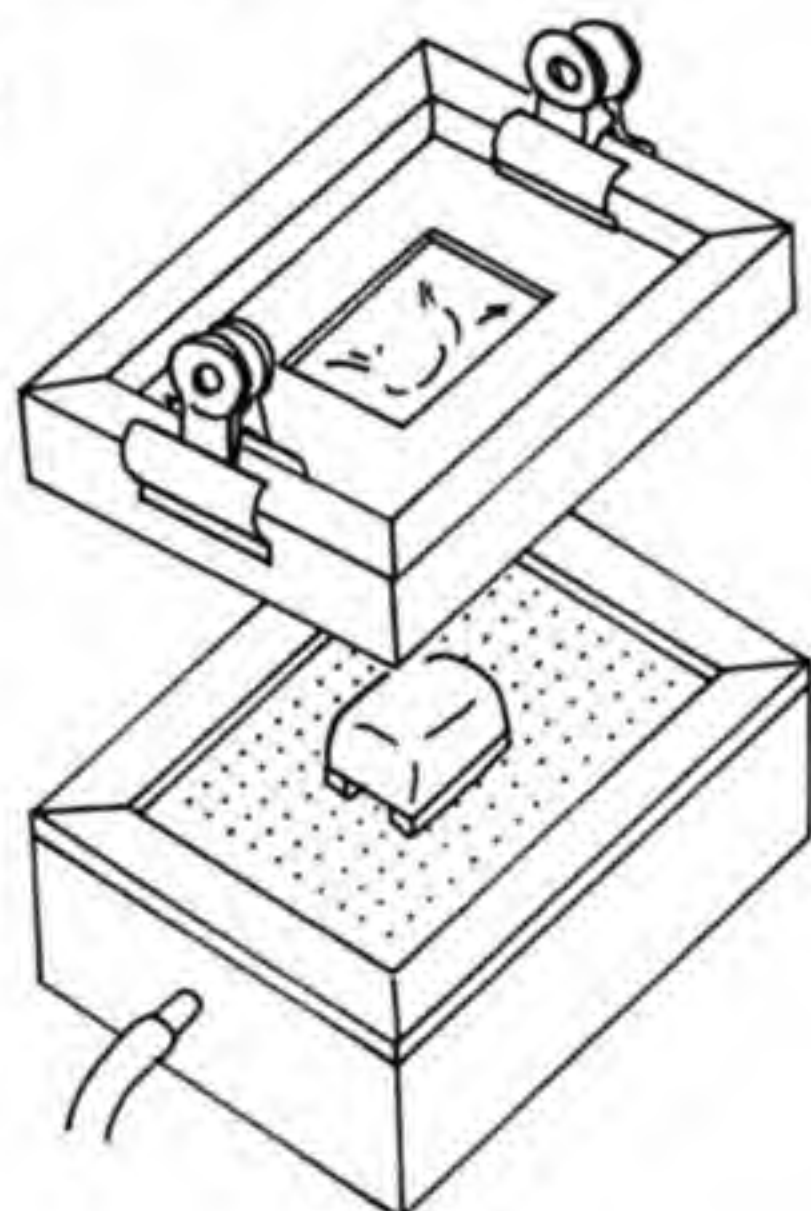
①プラ板をセットする 両側を図のようにクリップで固定する



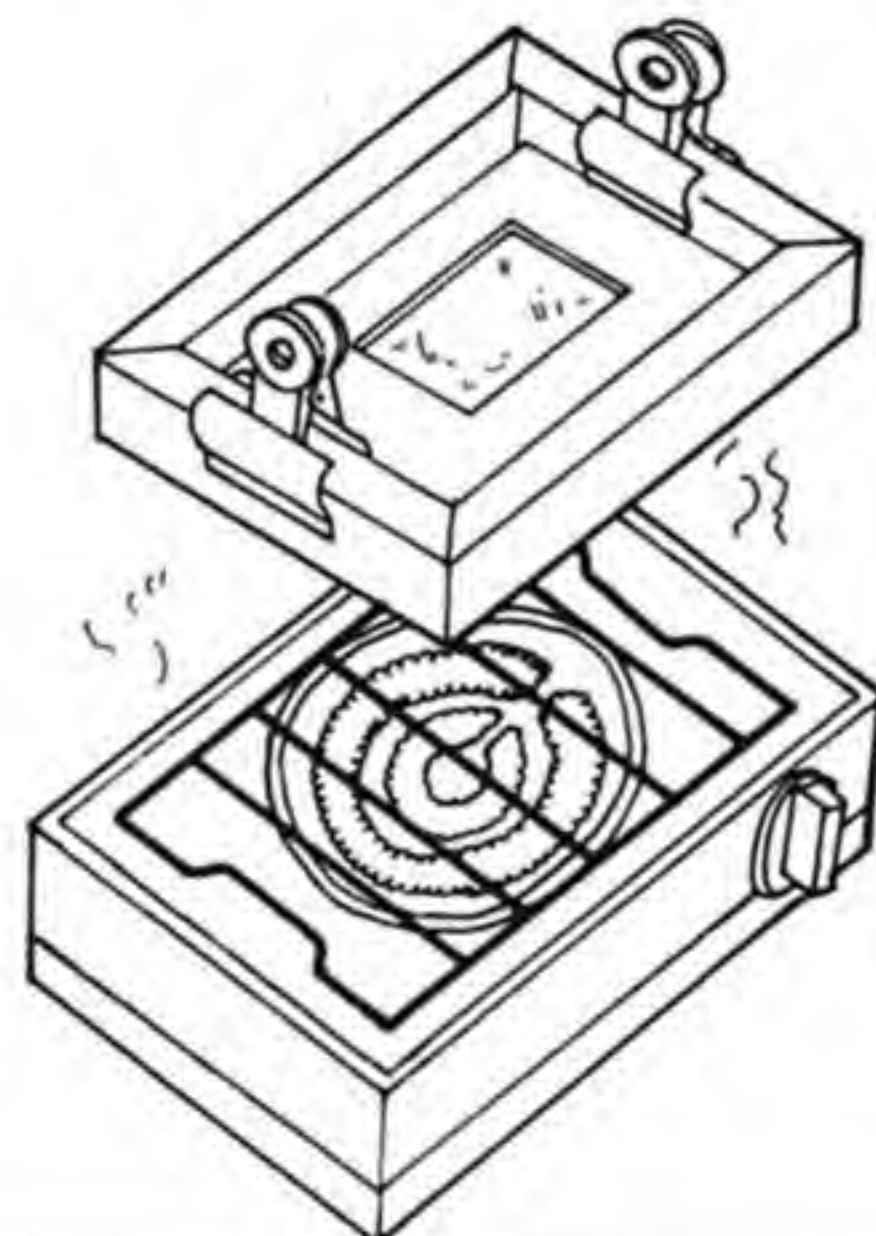
②電器コンロでプラ板を加熱する



プラ板がたれる位まで
熱する、全体にムラなく
やること

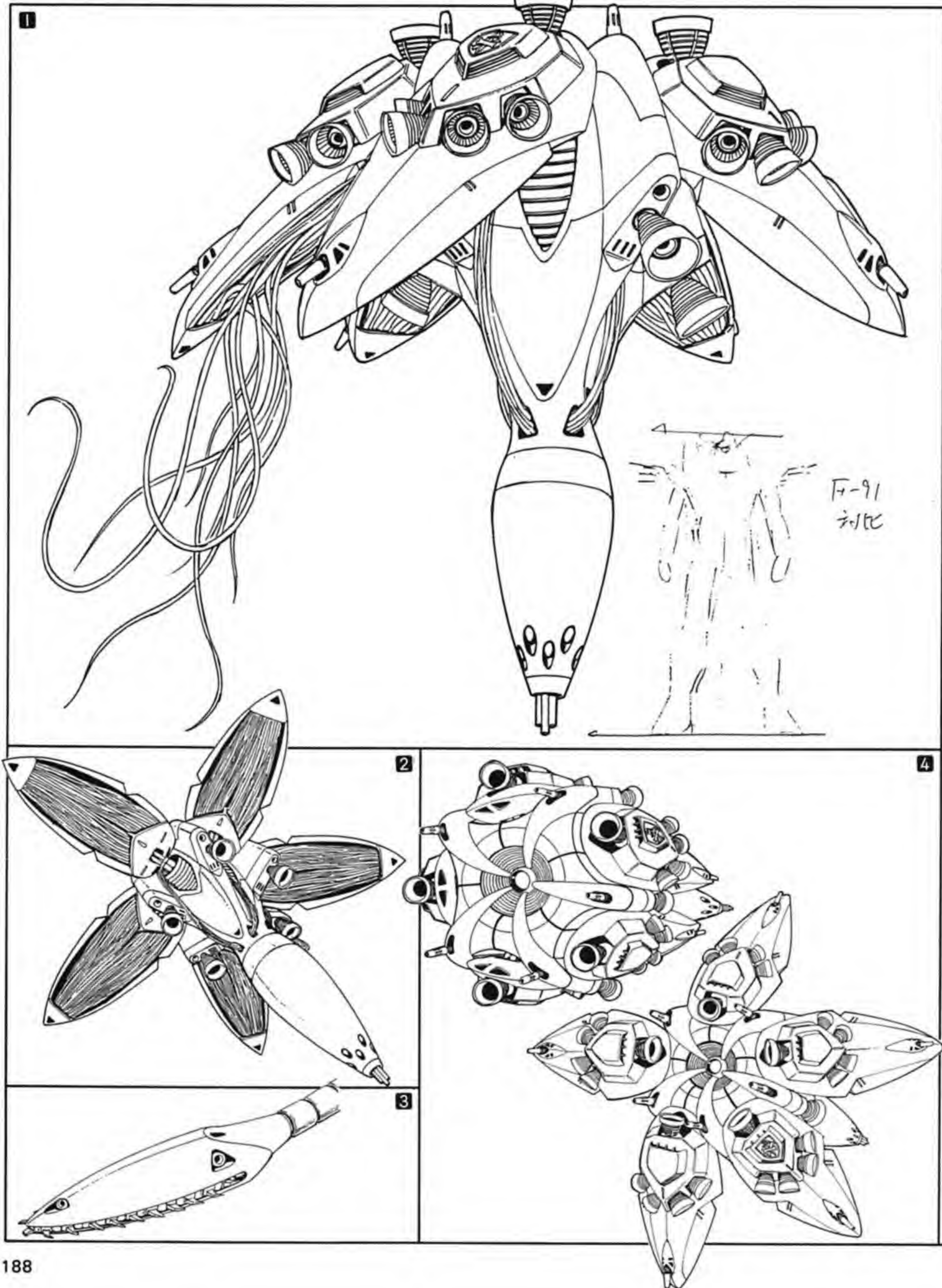


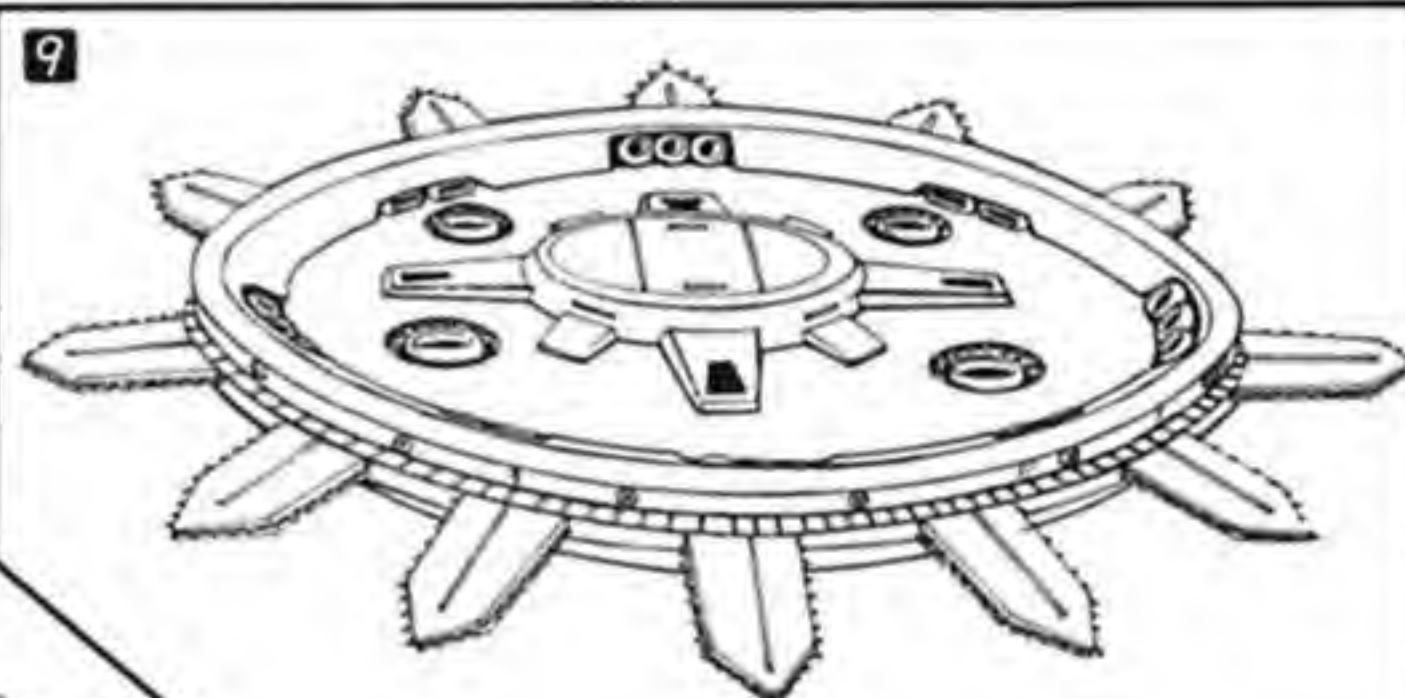
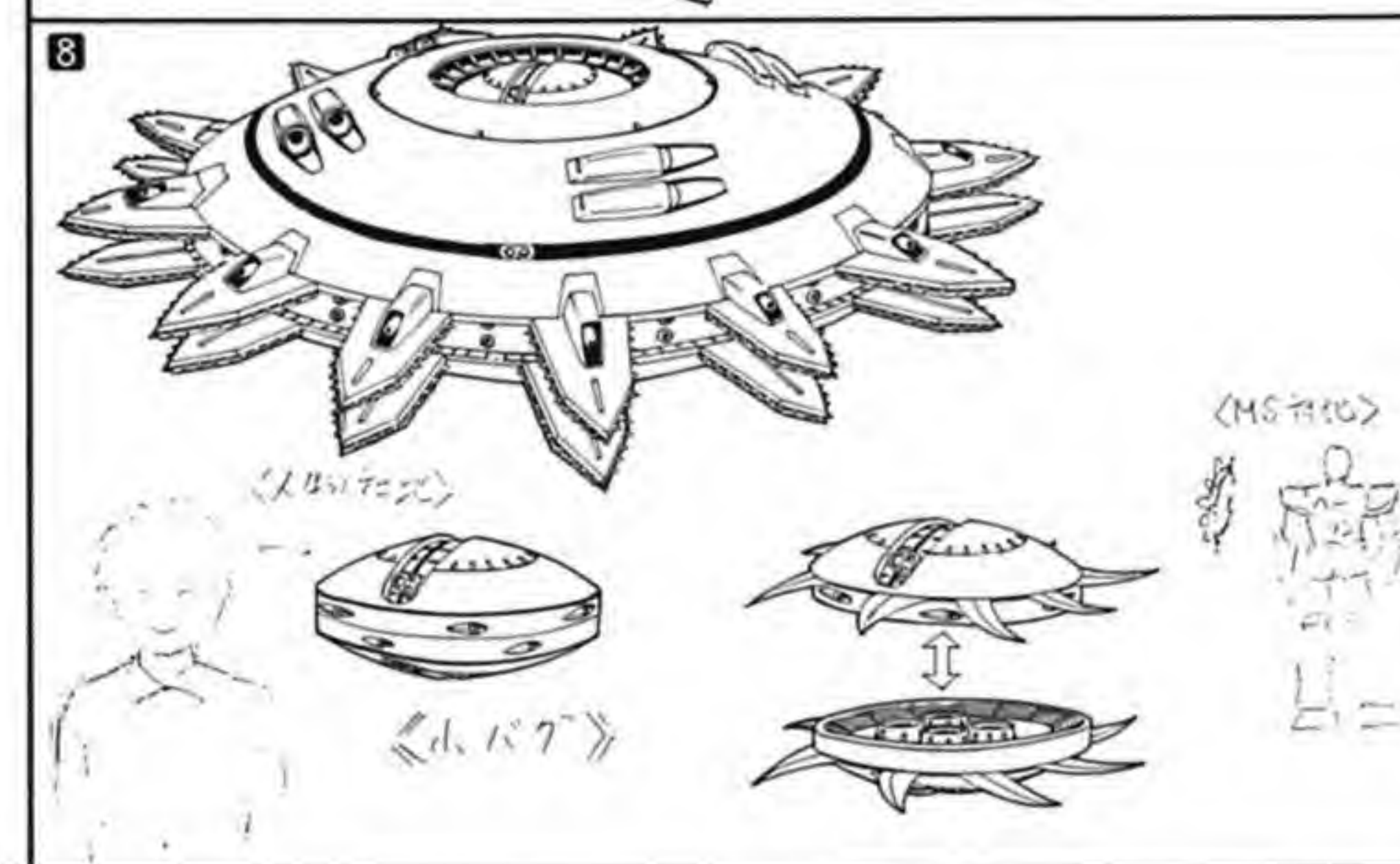
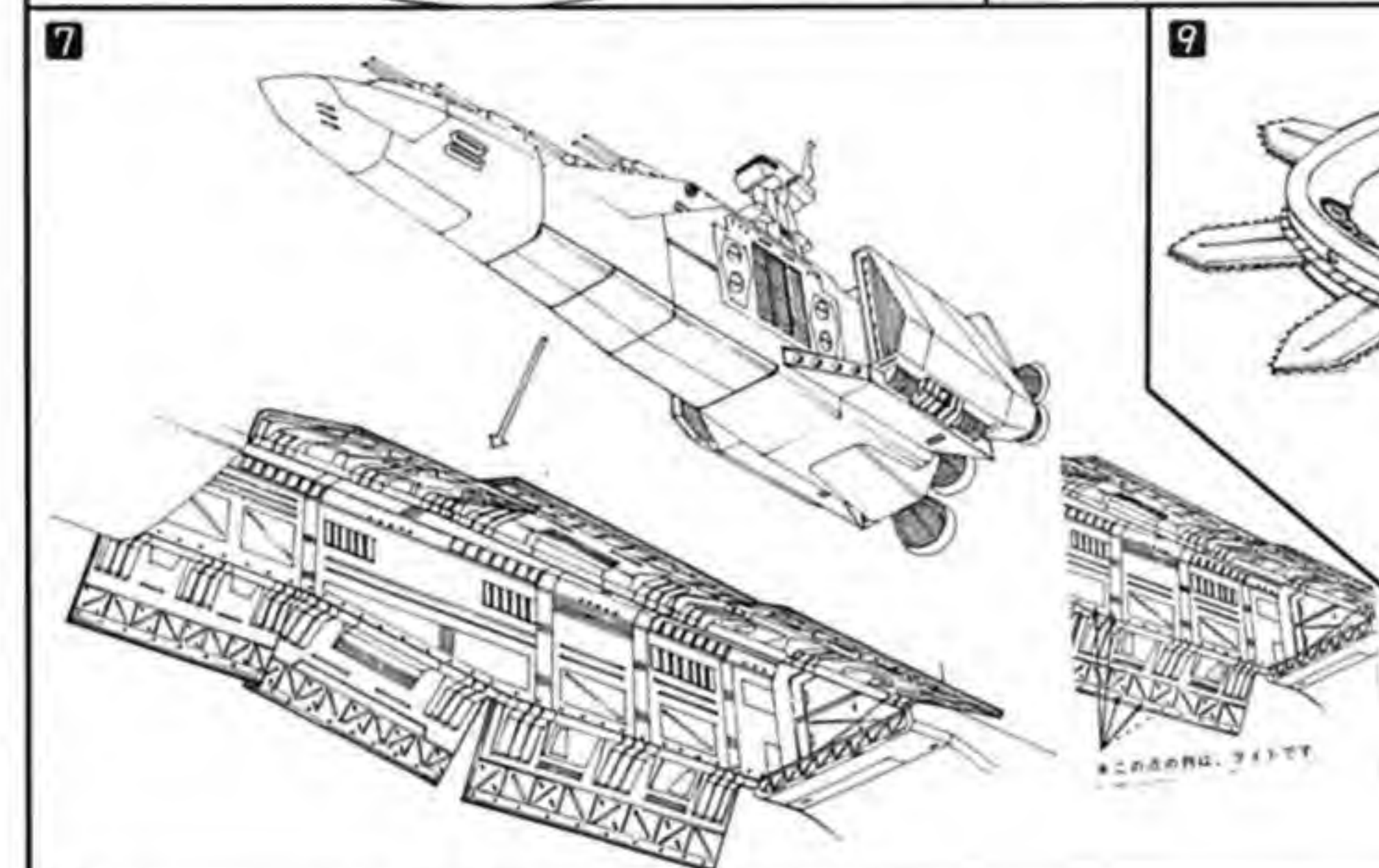
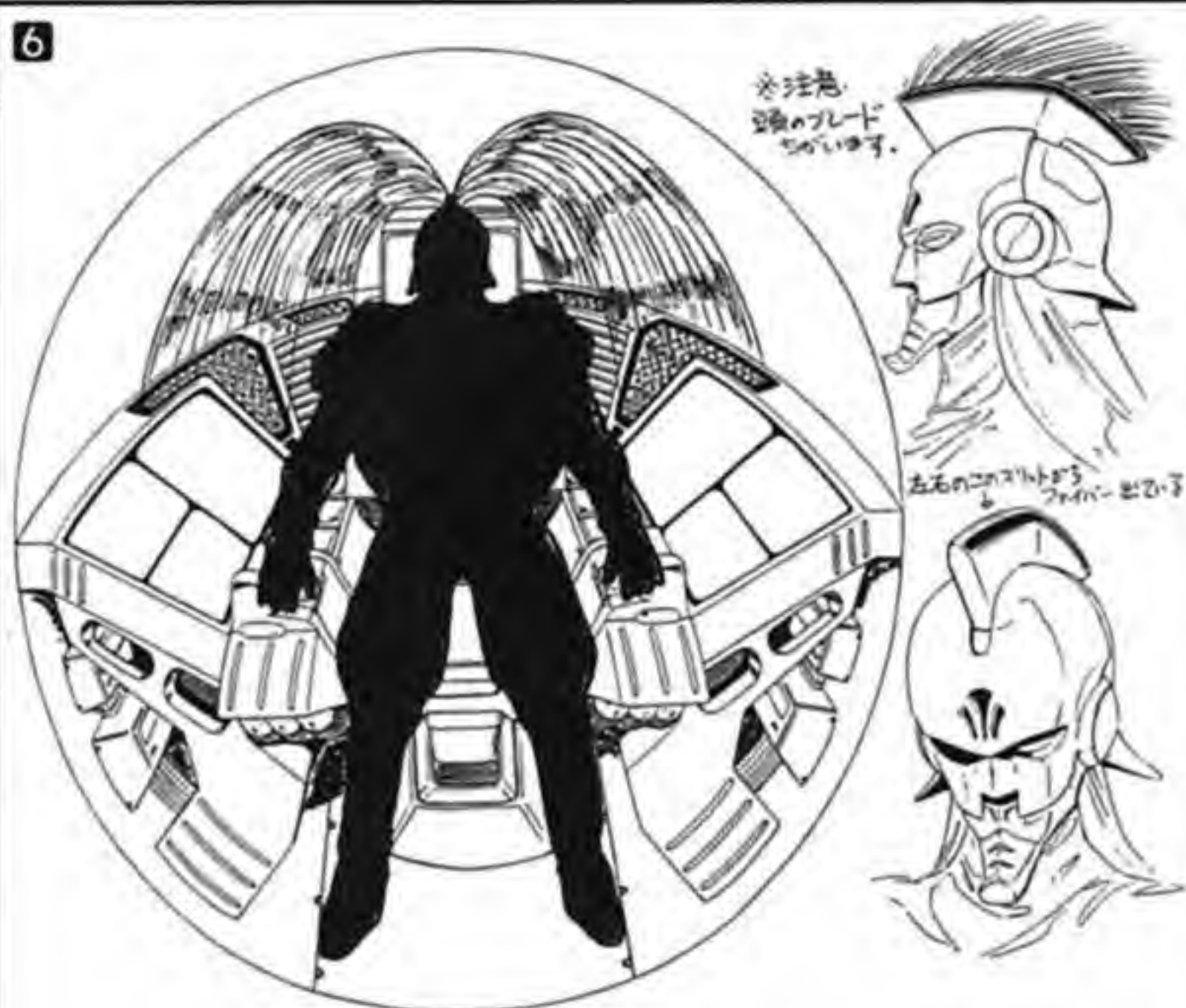
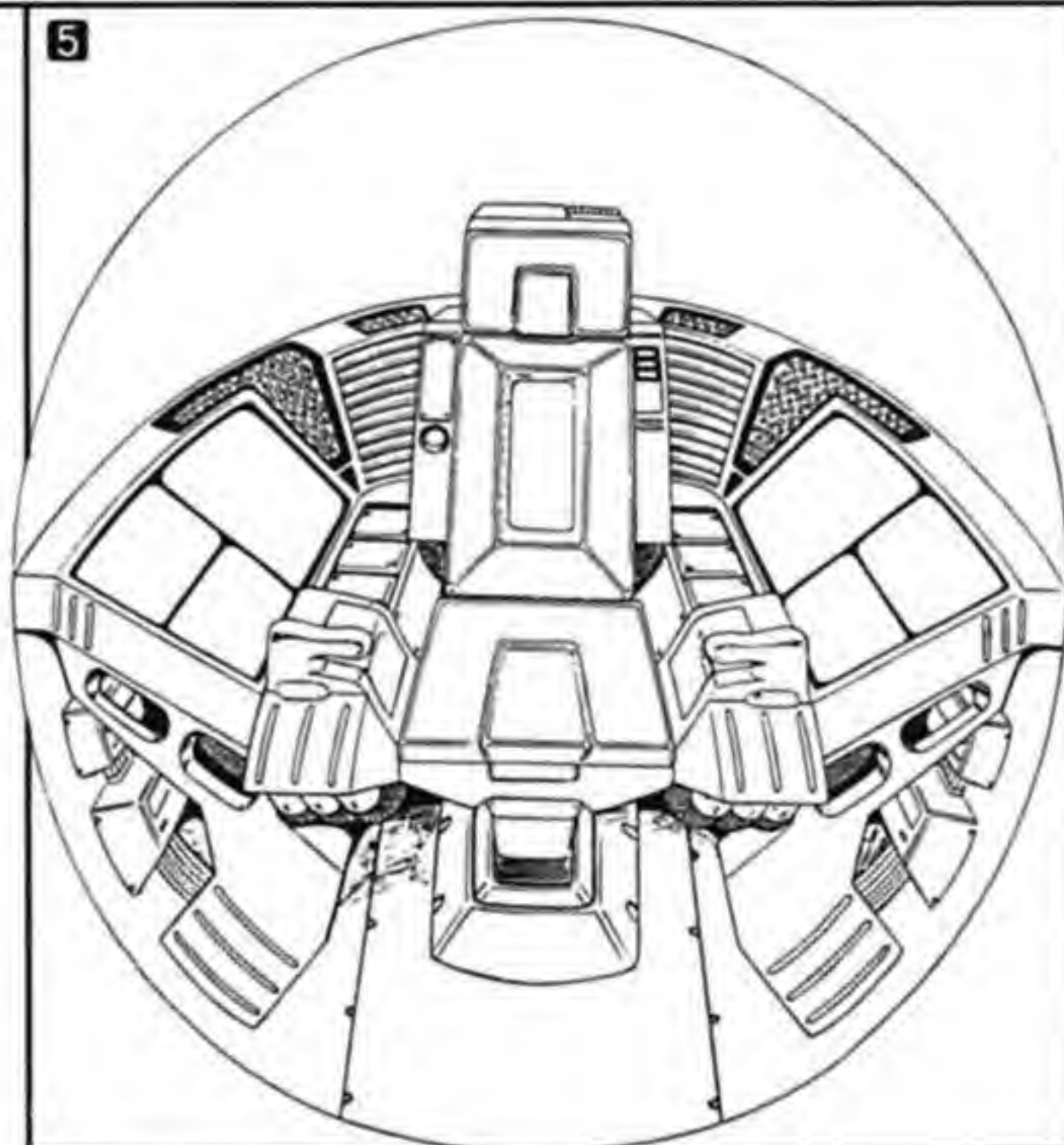
③原型をセットする。あらかじめ掃除機のスイッチ を入れた本体に上から押しつけるようにする



ラフレシア

名前の由来は、実際にあるラフレシアという花から。その名通り、花をイメージしたデザインのMA。ジオング、エルメス、アルバ・アジールといった歴代の最終兵器と扱いは同じようだ。残念なことにキット化の予定は今後もなさそう（1/220が1/550ぐらいでもムリですかね）。

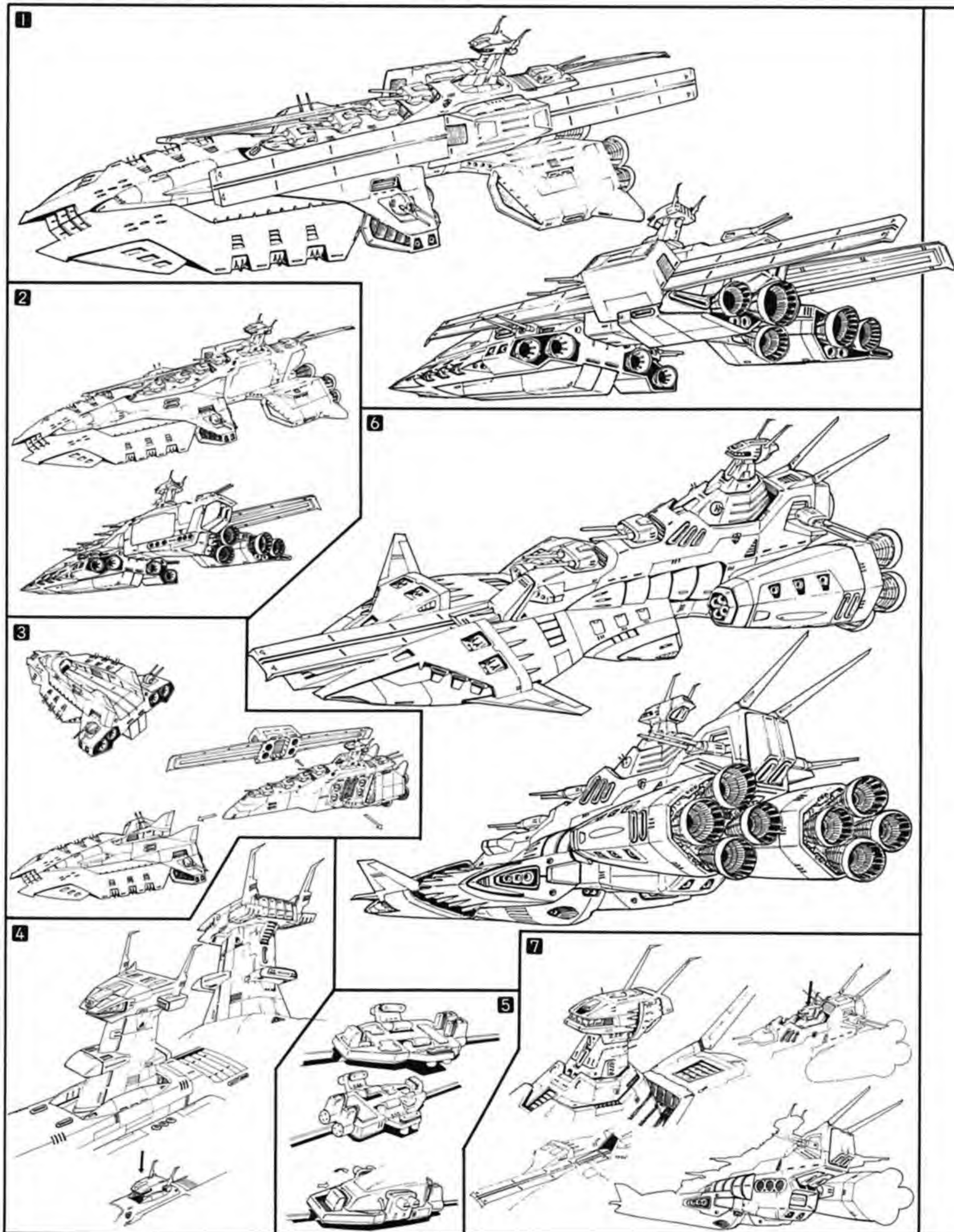


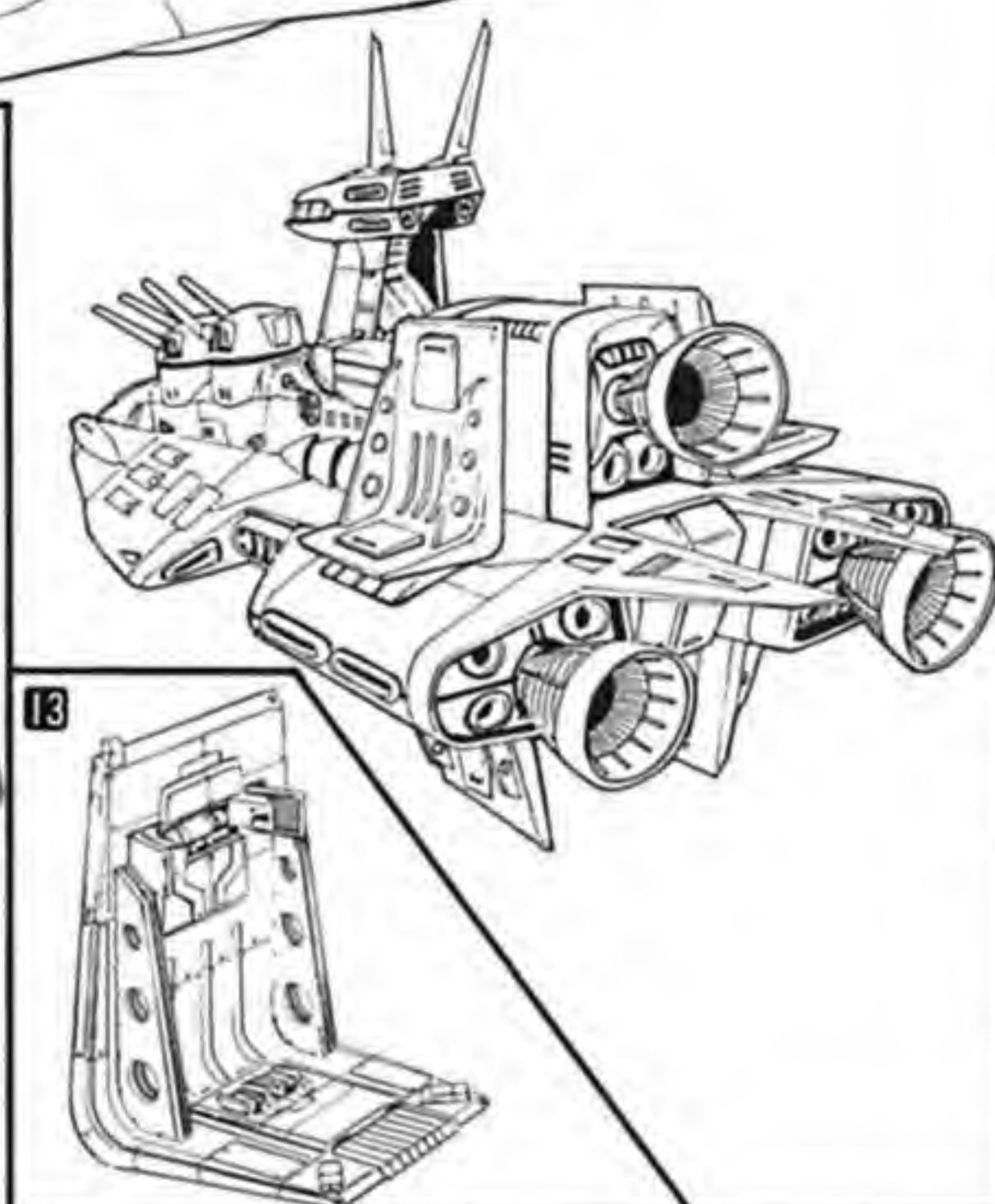
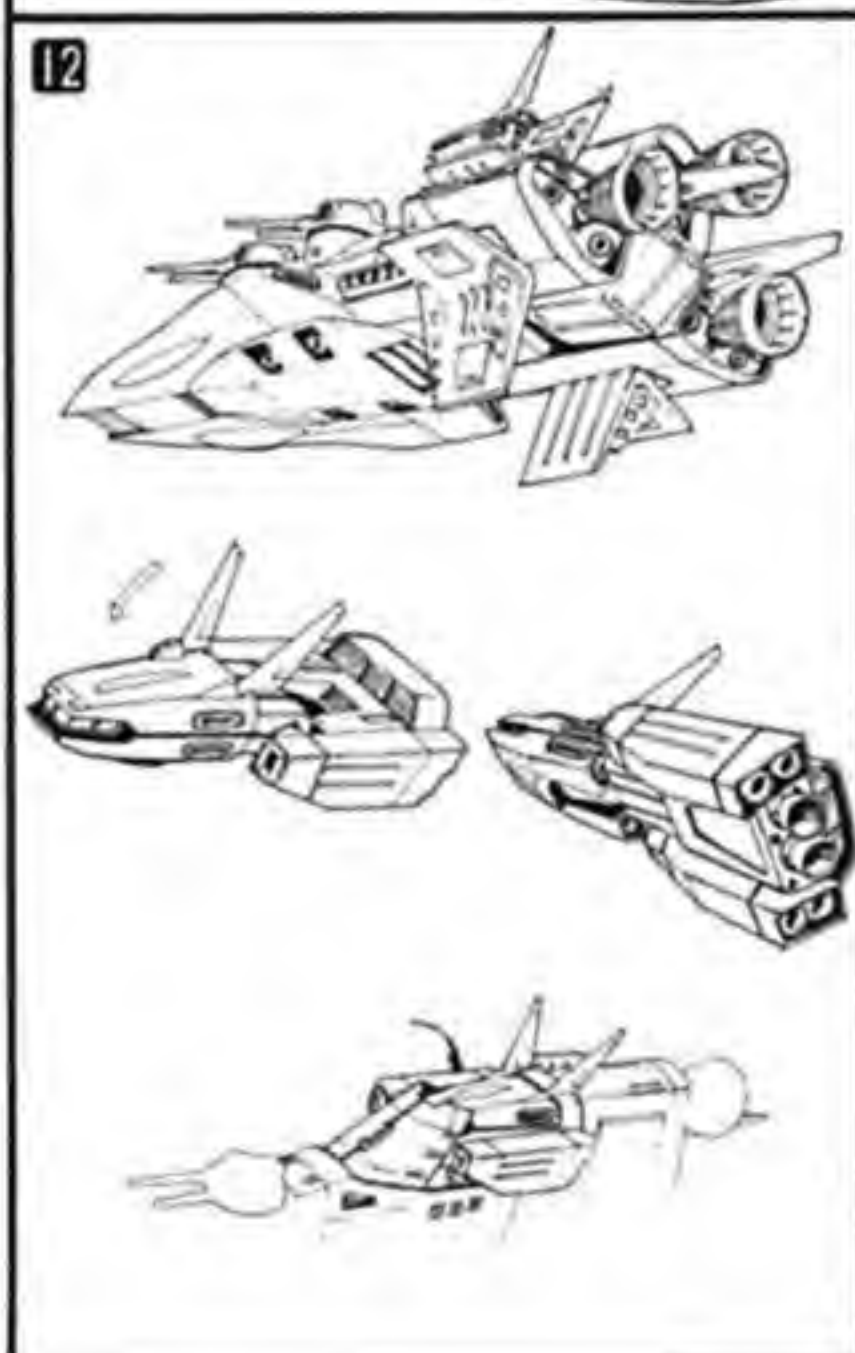
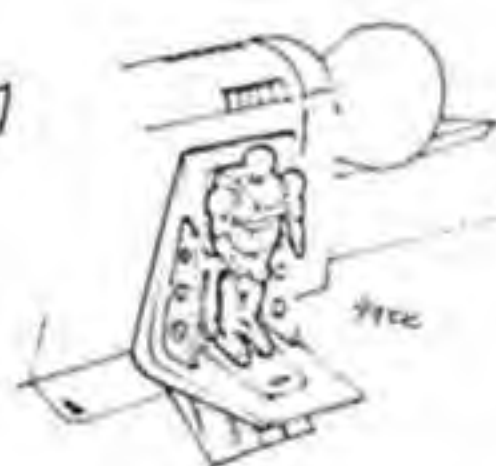
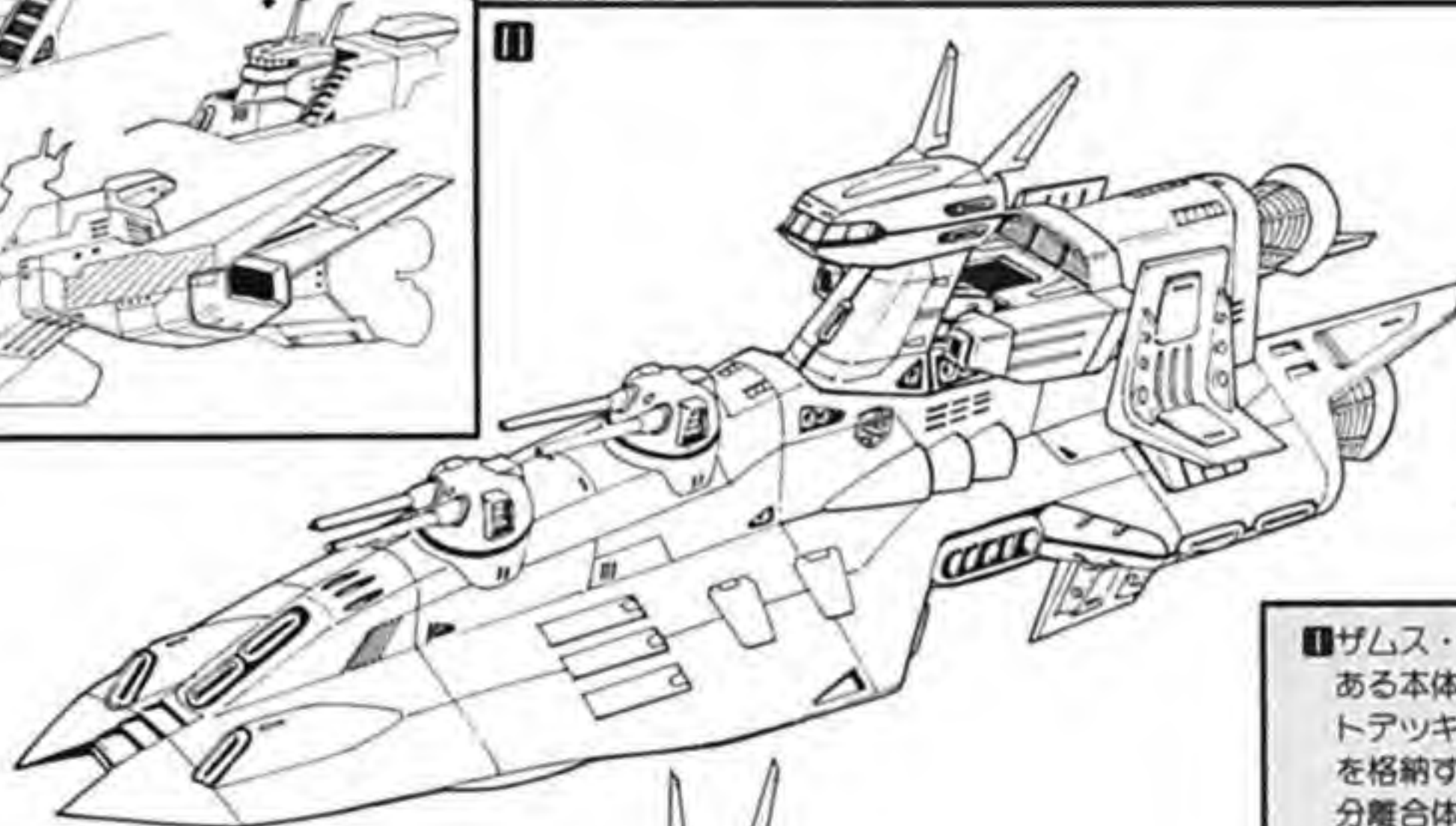
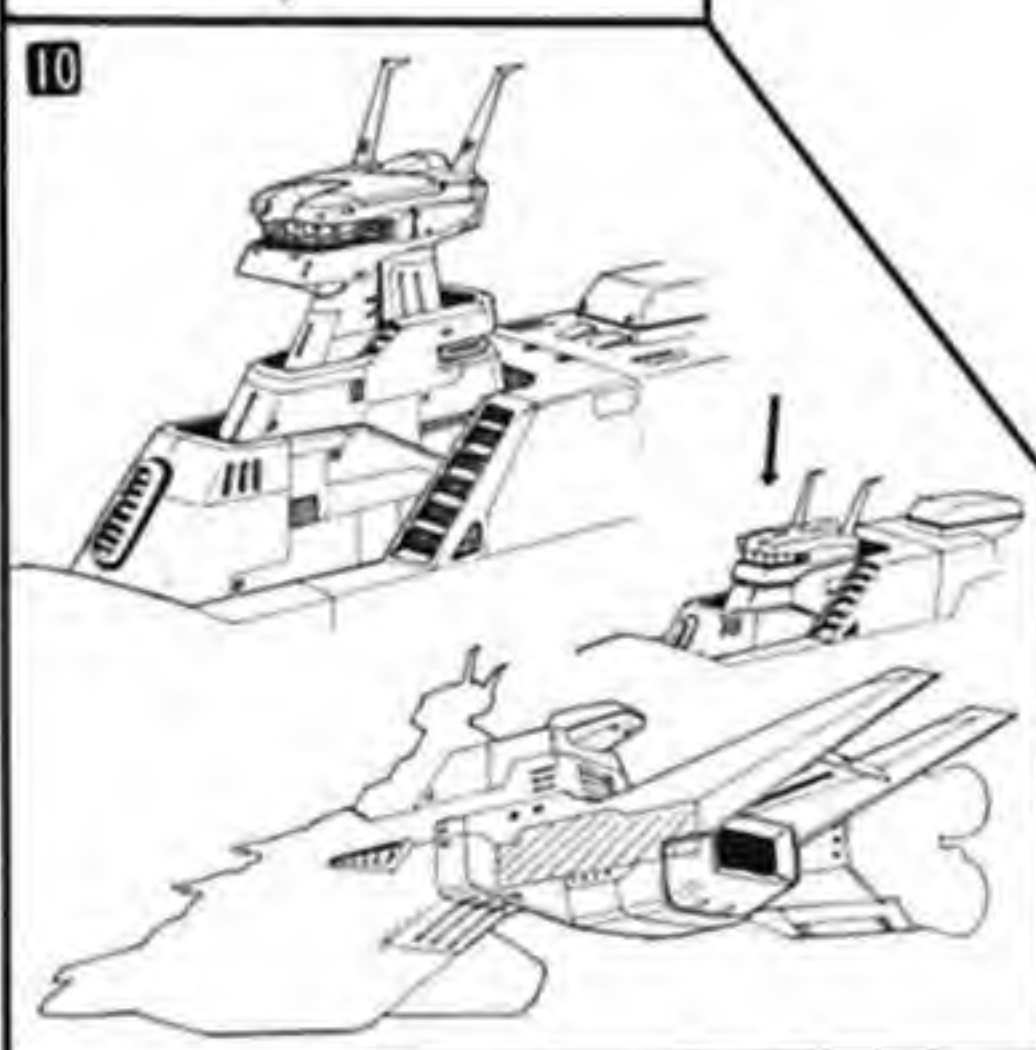
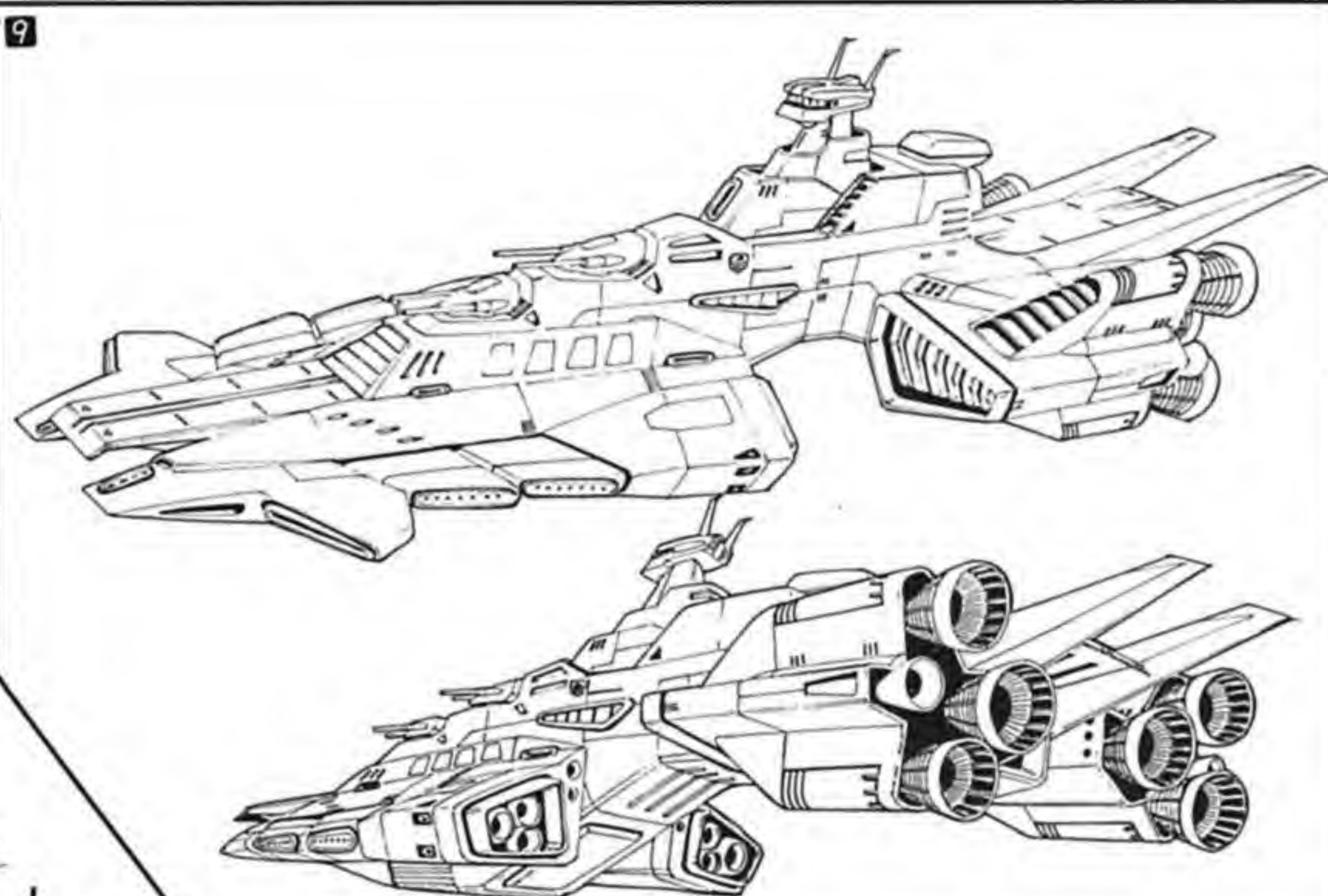


- 1 デザインの基本コンセプトは監督の富野氏が行っている。途中、他のデザイナーによるラフが描かれ、最終的には大河原氏が仕上げているようだ。大きさはF91の2倍強。やはり5枚ある花びらと TENTAKLER ロッドが特徴
- 2 裏側から見ると花びらの裏にびっしりと TENTAKLER ロッドがあり、一つ一つが鉄仮面の意思で動く
- 3 TENTAKLER ロッドの先端はチェーンソーのようになっており、これでビギナ・ギナもやられてしまう
- 4 花びらをとじると球根のようにも見える。全方位の攻撃から耐られるように武器（ビーム砲等）も豊富だ
- 5 コクピット内部
- 6 鉄仮面は頭部のブレードから出るファイバーで意思をメカに伝達させ、全方位の状況が把握できるようだ
- 7 ザムス・ガルのラフレシア格納庫。このシーンありましたっけ？ ビデオが出たら、それを見て探してみることにしましょうね
- 8 9 バグ。親バグの背中に子バグを乗せて…じゃないが、この大量殺戮兵器だけは今回、別冊の中で唯一製作しなかった。（さすがに作りだいたいという人もいなかったし…）

クロスボーン・バンガード軍宇宙戦艦

劇中では「ザムス・ガル」以外の戦艦はさして活躍をしていないので、あまり印象に残っていないと思うが、一応、クロスボーン・バンガード軍の戦艦に関しては豊富に資料が出ているので紹介しておくことにする。



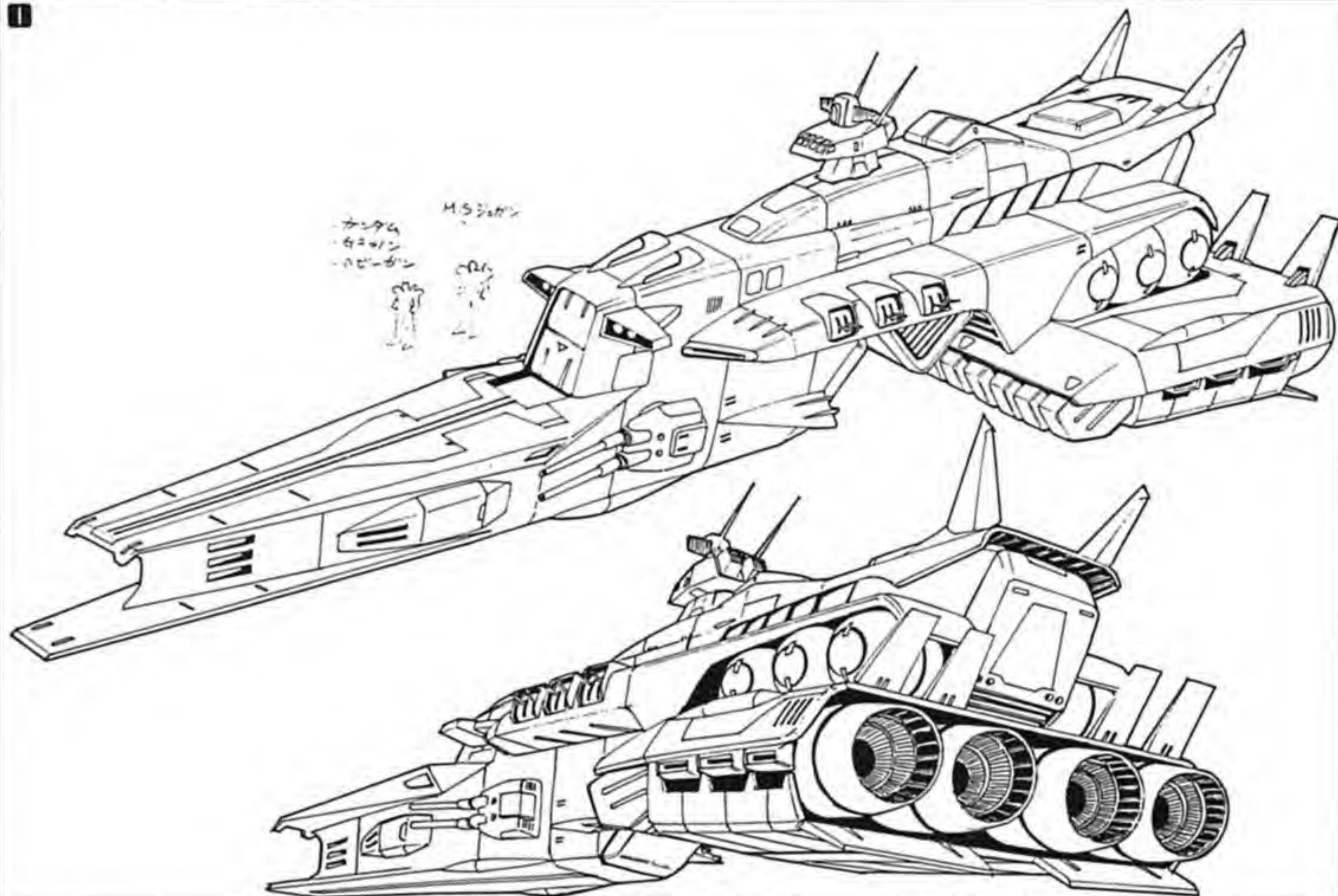


- ①ザムス・ガル/鉄板面が乗る艦橋。艦橋のある本体、左右にあるMS発艦用カタパルトデッキ、そして“大量殺戮兵器=バグ”を格納する前部（ガル・ブラウ）の4つに分離合体が可能で、戦闘時に個々役割を分離というシステムで明確にし、かつ安全性を高めている。平田氏の作例では両カタパルトを磁石でドッキングするようにしている
- ②ザムス・ガル/カタパルトなしの状態
- ③ザムス・ガル/分離後の各ユニットの状態
- ④ザムス・ガル/艦橋のディテール。戦闘時は本体に収納される
- ⑤MS発艦用のカタパルト
- ⑥ザムス・ギリ/主力宇宙戦艦。カタパルトは1本で、MSの収納数もザムス・ガルの約半分
- ⑦ザムス・ギリ/艦橋のディテール。劇中ではアップ時にかなりディテールを加えているのがわかる
- ⑧ザムス・ジェス/宇宙巡洋艦。システム的には、ザムス・ギリと同じだが、後部ハッチを設けたことで、MSの稼働率がアップした
- ⑨⑩ザムス・ナーダ/駆逐艦。MSの発射台が艦外に設置されているのが特徴。また艦橋は独立飛行が可能
- ⑪⑫ザムス・ナーダ/駆逐艦。MSの発射台が艦外に設置されているのが特徴。また艦橋は独立飛行が可能
- ⑬モビルスーツ発射台のディテール

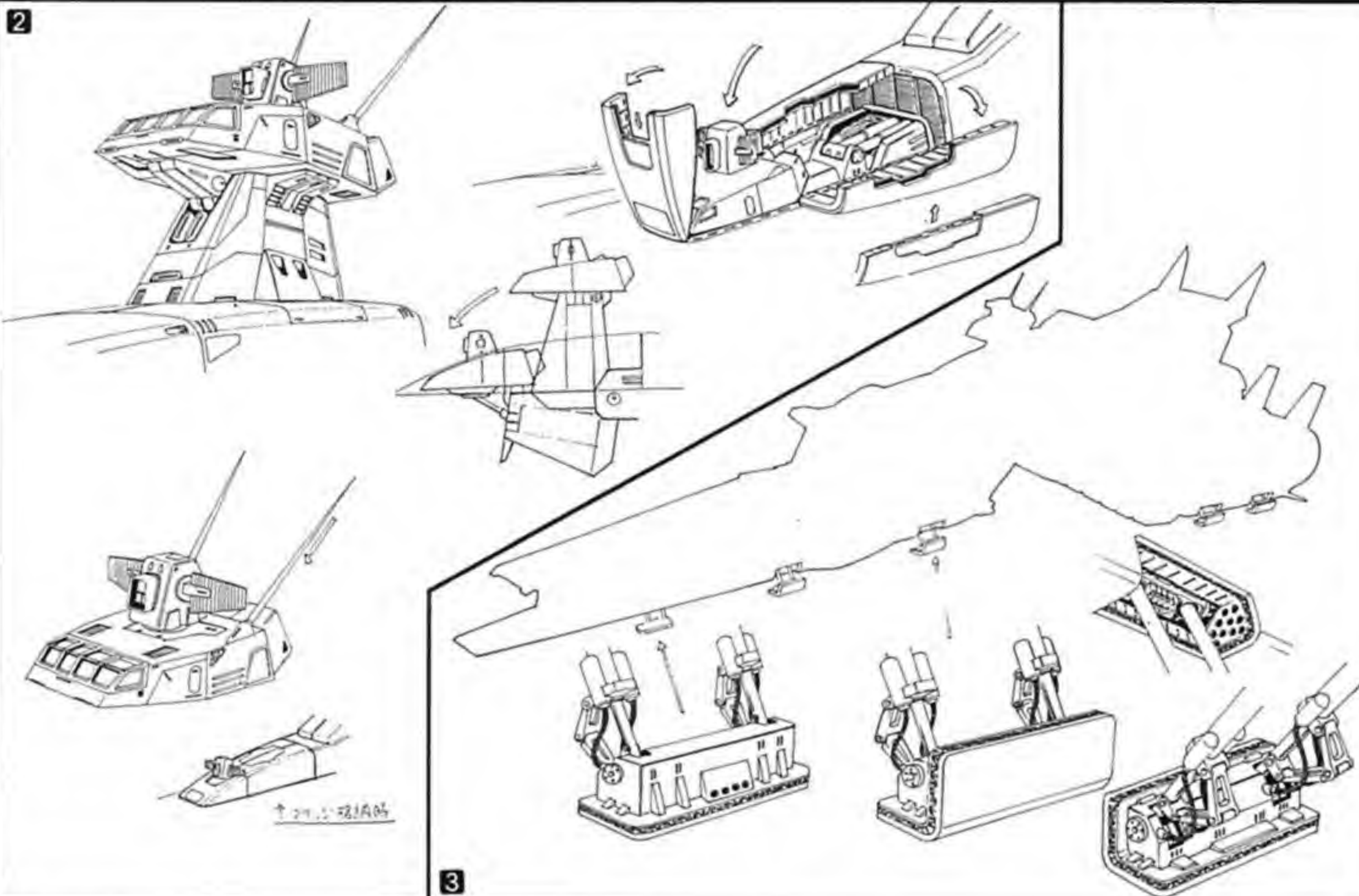
スペース・アーク

地球連邦軍の練習艦。実際にサナリイと地球連邦軍からの極秘指令によって、新型MSのテストを行っていた。ストーリーの中での役割は、過去のホワイト・ベースほどの重要さは感じられない。なお作例はこの設定を元に多少アレンジして完成させている。

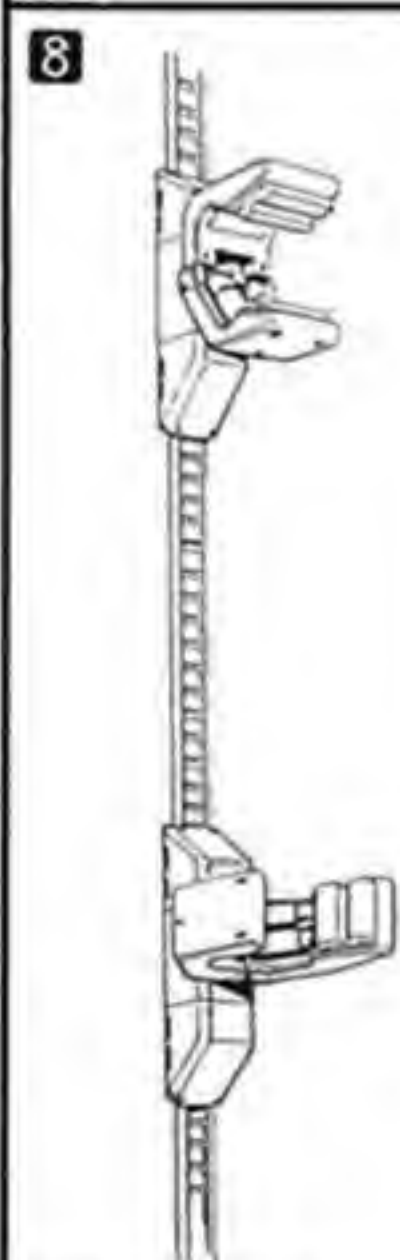
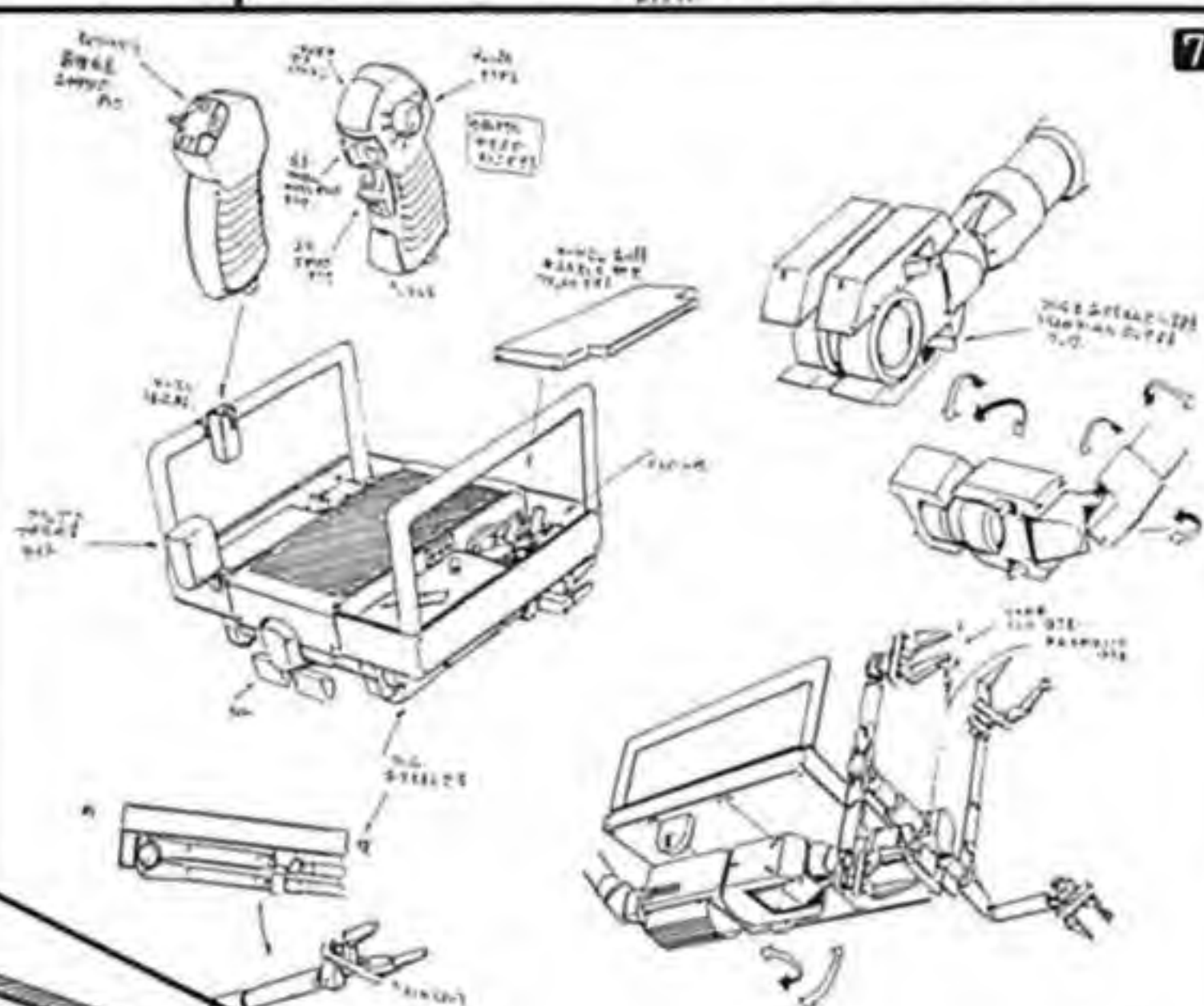
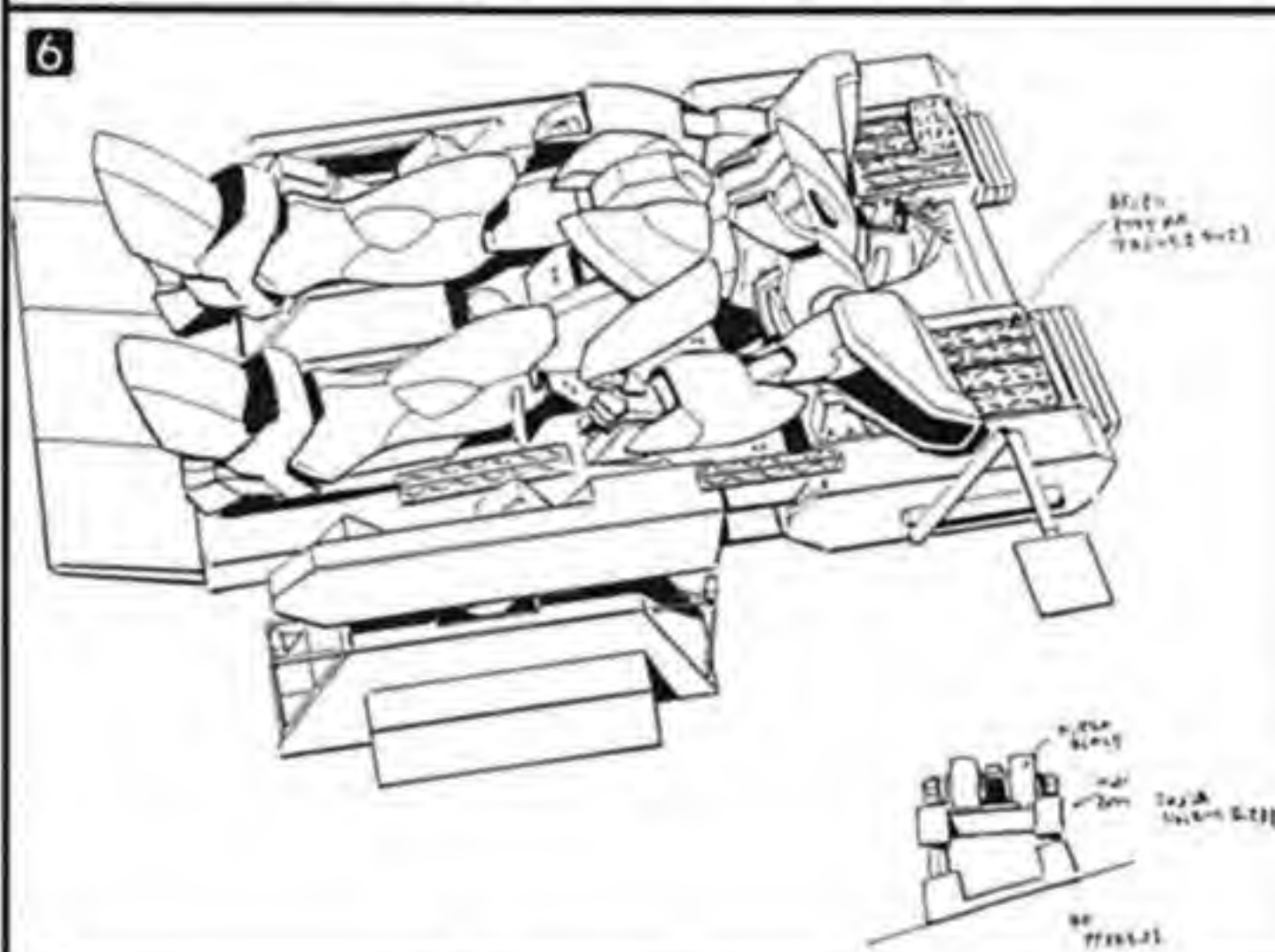
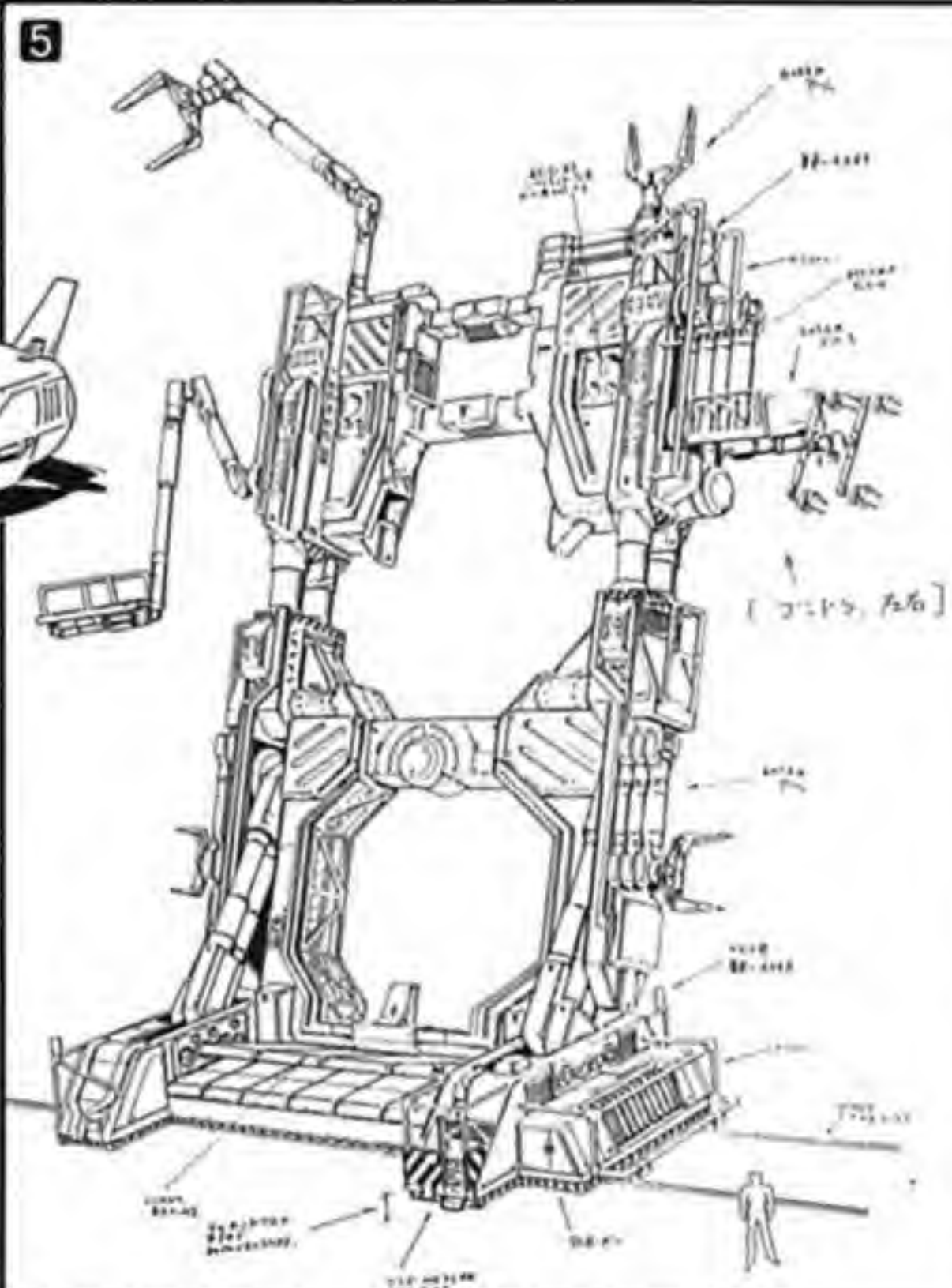
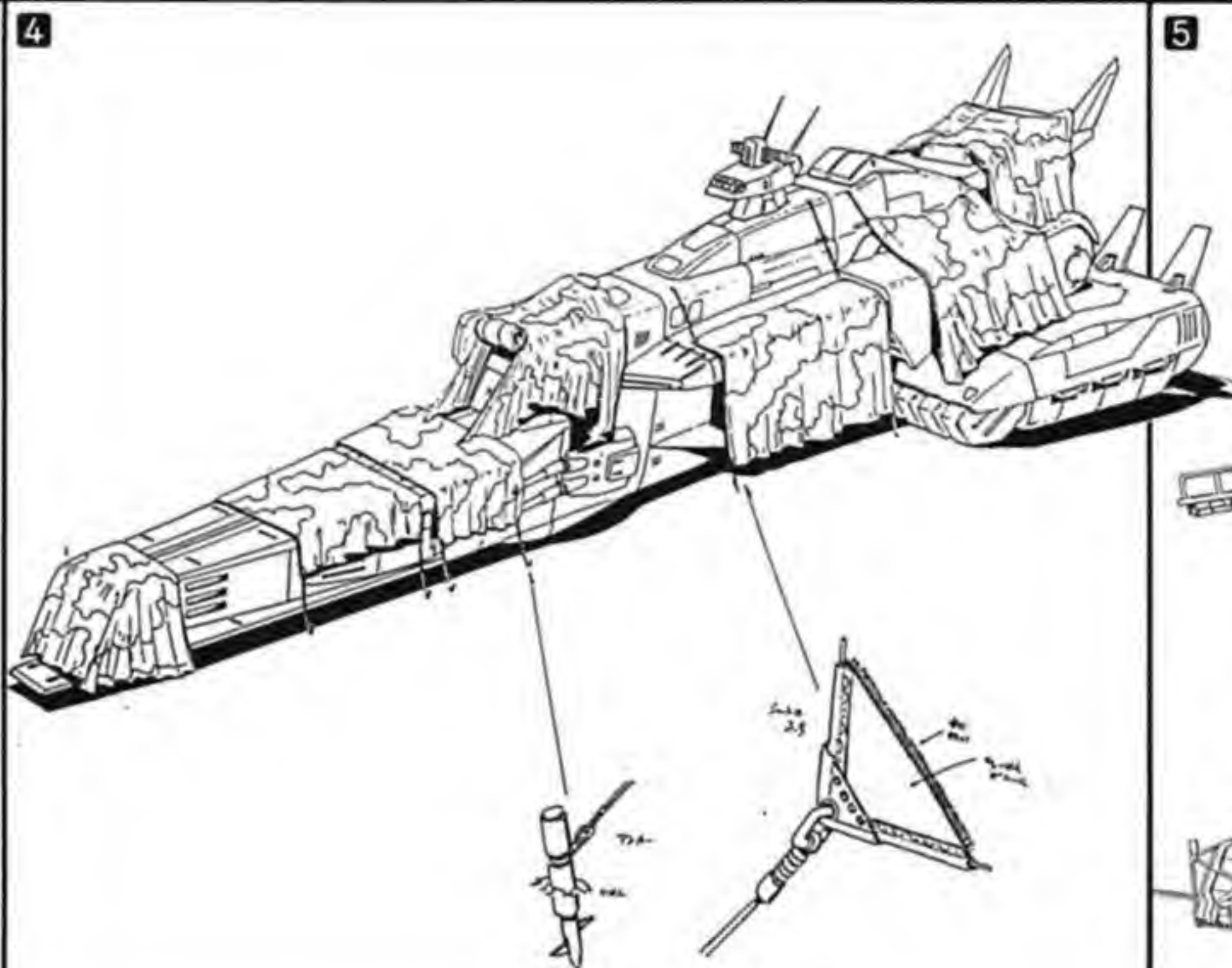
1



2



3



- 1 全体的には過去の連邦側の戦艦を踏襲したデザインとされている
- 2 艦橋のディテール。戦闘態勢時は艦本体へ収納される
- 3 ランディング・アーム。やっぱりこのデザインでは平地じゃないと無理そうだ
- 4 ほとんど無意味（劇中で見る限りは）なような迷彩カラー
- 5 MS用メンテナンス・ベッド。細部にわたってディテールが描き込まれている
- 6 メンテナンス・ベッド。艦が傾斜しても常に水平が保てるようにしている
- 7 メンテナンス・ベッドの Gondola 他、細部のディテール
- 8 ライフル・ハンガー
- 9 デッキのモニター

F91・MSバリエーション 1

[ガンダムF91/武装強化案]

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説/山下俊也

[カラーページP. 136~137]



1

F91シリーズは御存知のように、F90と同様なハードポイントを有した機体が登場します。この辺はキットでもポリキャップを使って再現されているようですが、どんな形の武器が付くかがわかりませんでした。しかし、大河原先生によって、ここで私が作りました「F91強化型」の他に、4つのバリエーションが描かれたので、今後はこういった武装を組み換えての展開が楽しめそうなF91シリーズです。

F90のほうも本格的にバリエーション展開されるそうなので、キットが出たら、同じ連邦側のGキャノンやヘビーガンなんかにつけてみるというかもしれませんね。

さて、私の作例のF91強化型ですが、基本的には、ヴェスパー（どうも名称が違うみたい、このタイプは…）と肩アーマーのみですので誰にでも工作可能だと思います。では、上から解説してゆきます。

■肩アーマー

プラ板で内壁に合わせて箱を組み、そこへポリバテを盛りつけ、削り出して作りました。側面の6つある小さなノズルは、基部をノミで彫りこんで、キャスティングしたパーツを取りつけています。

尚、左右共同じ形なので、やはり複製して数をそろえました。

それとスタビライザーはキットを2つ分使



3

って、間にあるノズルはふくらはぎのスラスターに使うノズル（パーツ⑩）を流用しています。

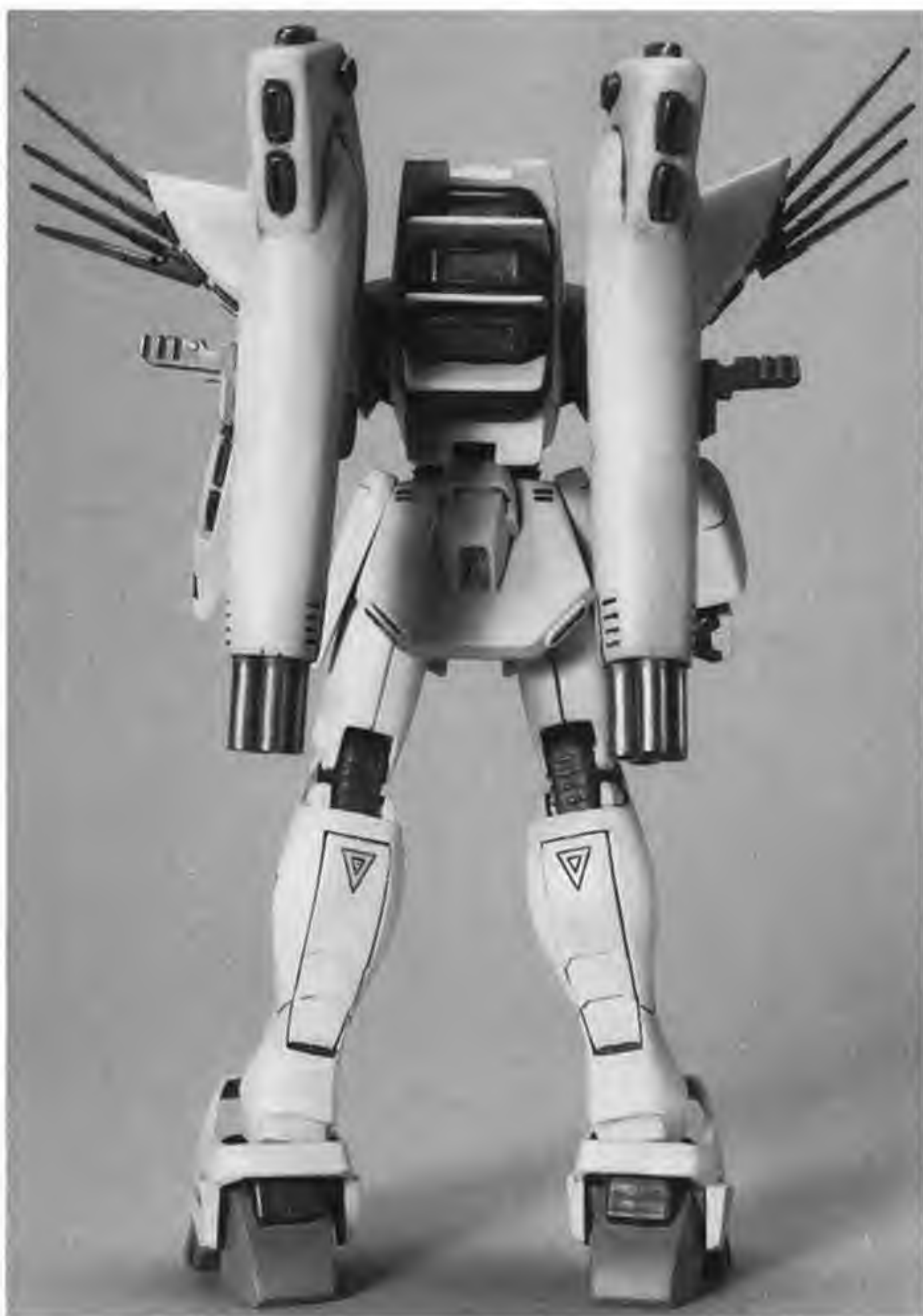
■ヴェスパー

友達からもらったG・キャノンの大砲を基に、プラ板、ポリバテ、プラパイプで、むりやり形にしました。完成してからポリバテの部分にひびが入ってしまい悲しいです。

小さなノズルなどは、やはりキャスティングしたパーツを取りつけています。（たくさんあるので、ちょっと面倒くさい）

■F91本体

いじったのは頭部くらいです。まずヘルメットの部分とマスクの部分で、ていねいに切



4

- 1▶4 本体に関しては特に大幅な改造は行っていない。基本的にはP.62で菅氏が行なった改修作業と同じなので、詳しく知りたい方はそちらを参考にしてもらいたい
- 5▶6 新デザインのヴェスパー。Gキャノンの主砲をベースにして作っている。また、本体のレール（ハードポイント）への接続にはBジョイントの小を使用した
- 7▶肩アーマーは左右共用なので、マスターを作り型取りしたものを使用している。またスタビライザーはキットを2つ使用している



7



5



6

りはなし、マスク部を削りこんで再接着。ヘルメット部は、接着面に1mmのプラ板をはさんでポリウムアップ。

ちょんまげの前面を5mm程削り、アンテナの取付角度を変えて、僕好みの頭部にしました。

腰のサイドアーマーはプラ板でフタをし、菅先生のマネをして、股関節の軸を一本分下げて取りつけました。これはなかなか効果のある改造なので、ぜひやってみて下さい。

それと、ポリパーツ丸見えの部分は、600番のペーパーで表面をざらつかせてから、プライマーを塗れば、比較的塗装がはがれずになります。

背中のノズルには、メッシュを取りつけましたが単にディテールを見えなくしただけでプラ板などで自作の方がよかったですね(反省しています)。

■塗装

目先を変えて、明るめの色でグラデーションをかけて見ました。一応使った色を書きます。

本体の白は、白1+グレー11少量を全体に吹き、影になる部分に、白+グレー+コバルトブルー80を吹きます。

青は、まずスカイブルー34を吹き、影の部分にコバルトブルーを吹きます。そして全体にクリアブルー50で深みを出します。

赤は、シャインレッド79にマルーン100で影を入れます。

黄色は、黄色4+シャインレッド79で塗り、関節は、いつものメタルコートアイアン212を使用。最後に黒+レッドブラウンでスミ入れをしますが、今回ちょっと汚なくなってしまう⑤長に一部ふき取っていただきました。いつもメイワクばかりかけてすいません。

尚、今回は全部つや消しにしてあります。デカールはキット付属のものを使用しました。

F91・MSバリエーション 2

[Gキャノン/フル装備]

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説/高井比左司

[カラーページP.138~139]



1

別冊を読む皆さん大変おひさしぶりでございます。締め切りギリギリで間に合った。いやー本当に良かった(実感...)。本来ならもっと早く完成する予定でしたが、なにせ私は社会人だったりするので色々事情があるのです。

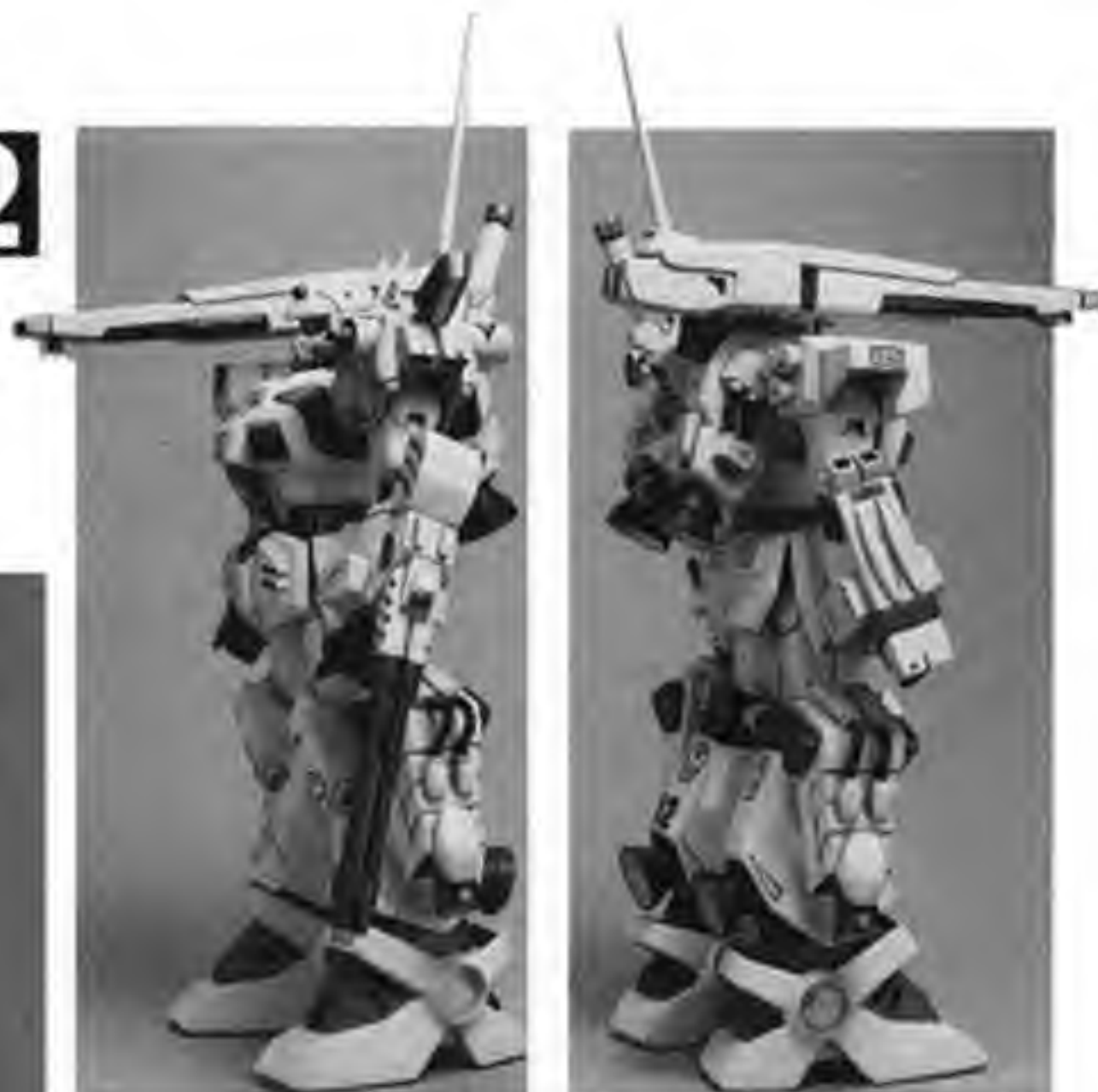
実際こいつが完成したのが締め切り2日前ノもっとも手を加えたかったのですが、とりあえずここまでしか作り込む事が出来なかったのです。ちょっとしたスランプも感じていたし、プライベートでも何かとゴタゴタがありまして(私にも悩みの一つや二つはあるのさ、フンノ)、精神的にも肉体的にも大変であったのです。そんな悩める私の手にかかった「Gキャノン重装型」はかわいそうな奴でした。私の机の上で長い間未完成のまま放置されていた上にホコリを被っていたのです。まあとりあえず完成したのですが、

今度こそはと意気込んでみたものの、どうも心と指先(笑)のバランスが上手くとれていないみたいです、これが……。おっと、そろそろ本題に入らないとページを飛ばされてしまいそうなので作例について説明していきましょうかね。

このGキャノン重装型を作るにあたって、資料になったのは前後2枚の設定資料だけで、細かい部分はさっぱりわからないというのが本当の所です。よって見えない所はオリジナル(いい加減?)で処理しております。もっとも見えなくて困った所はさほどないのですが、いつもの言い訳ってヤツですがね。それでは本体について上から順に行きましょうかね。

■頭部

頭部に関しては小林和史氏の作例(P70~71)を参考にしています。まあマスクを切り



2

3



4

離して頬の厚みを0.3mmプラ板で増したり、あとは私の好みで少々カメラアイの幅が狭くなるように上につけています。アンテナは縁を少々削ってあります。ついでにバルカンにピンバイスで穴あけをしてやり、何を思ったかわざわざ耳部のモールドをエポバテで作り直しています。

■胴体

なんでこの程度の事で手こずんなきゃいけないのって自分でも思います。作業としてはバックバックと胴体との一体化...というだけなんだけど面一にする必要があるのと、少々角度をつけてやるという作業でかなり手こずったのです。正直いうとバックバックの方がほんの少し幅が狭いようで、角度をつけて接着したあと、ポリバテ、プラ板等で段差をなくすように盛り削りを繰り返してしまっただけで、こいつがなかなか継ぎ目がきれいに消えな



5

- 1 本体の改修に関しては小林和史氏の作例を参考にしている。よって大幅な改造やプロポーションの変更は行っていない
- 2 3 両サイドから見た重装型。各ハードポイントにマウントされた武器によって、ノーマルよりも重量感を増して見える
- 4 背面から見た重装型。実際のデザインよりもキットとのバランスを見ながら作っているのがわかる
- 5 左肩の二連ミサイル
- 6 ロッドアンテナ風のセンサー
- 7 8 右肩の大型ビームランチャー
- 9 右肩アーマー。これもセンサー類か？
- 10 右腕の二連ビームガン
- 11 左腕の二連ビームキャノン
- 12 腕部のブースターバック



6



7



8



9



10



11



12

くてちょっとムツときた。あとはコクピットハッチの上の角度変更やモールドの彫り直しをして、腕の取り付け部を作り直したくらい。

■腰部

各アーマーをプラ板で裏打ちをし、スプリングパイプで接続したぐらいなもので、合わせが今イチってところでしょうか……。

■脚部

脚部はすねパーツを2mm幅詰めしたのみ。腕は肘のポリキャップをエポバテでコートし、それらしく加工してやっただけ（すごい手抜き？）で、手首もそのまま。ただしモールドだけはプラ板で追加工作してやりました。

本体についてはこんな所でしょうか？

■増加ウェポン

さあ、今回のメインとなる増加ウェポンであります。ハッキリ言って説明と言われても文章じゃ表現しづらい……。いろいろ苦労はし

たのですが結局はプラ板、プラ棒、エポバテ、ポリバテを使用して形を出して行くだけです。

まず肩アーマーは腕に載せるというか、はめ込むようにしてあります。この方が腕を動かした後に無理なく角度が合わせられるでしょ？（ここはハッキリ技術不足を感じます）

右腕のマシンガンはもう少し大きい方がいいかなと思いましたが、全体のバランスを考えて作例のような大きさにしています。左腕のライフルも現場合わせてバランスを見ながら調整します。後、各部のマウント基部などは不明な点も多くオリジナルで仕上げています。

左肩のアンテナ（なんかヤンキーの車に付いているような……）はプラ棒からの削り出し。

脚部のバーニアユニットはこれ位の大きさが最適だと思ったので、先にサイズを決めてプラ板、エポバテで形を出してやりました。

■塗装

こいつはマズイ（いきなり……なんだっつーの！おめーは！）なあ……。ピースの調子が悪いぞ……。という事で空気圧が一定でない。エアがボシュ、ボシュって感じて出てくる絶不調の状態が無理矢理塗ってしまったらこのザマ……。ひどすぎる……こんなのあり？ってな具合です。日頃のお手入れは大切ですなあ（反省……）。

基本的な塗装は小林氏のものと同じですので、そちらを参考にしてください（いい加減）。

ということで次回は顔あらって出直してきます。ではオシマイ！

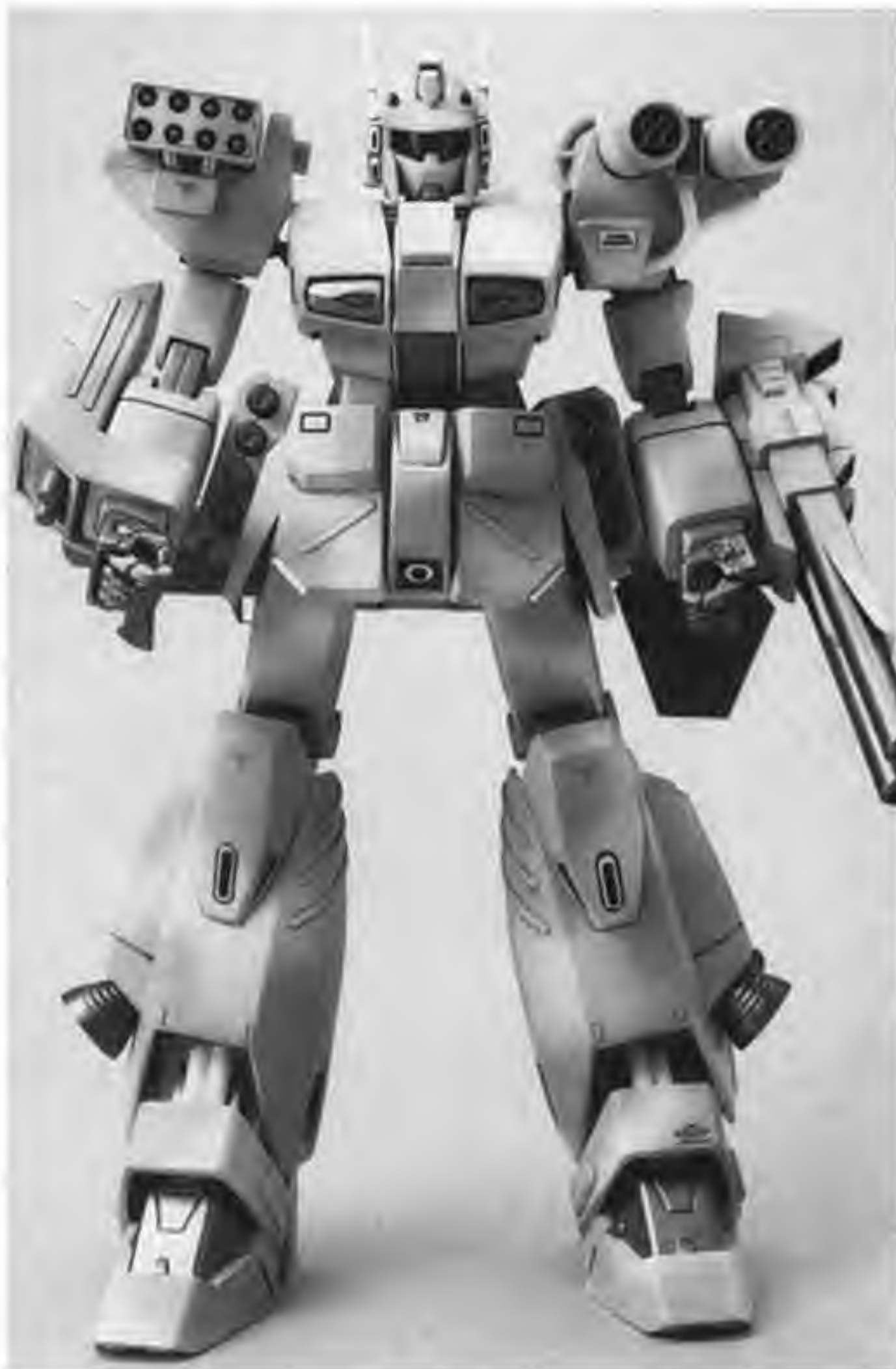
F91・MSバリエーション③

[ヘビーガン/フル装備型]

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説/木村 学

[カラーページP.140~141]



3



4

■ヘビーガンフル装備

F91シリーズの新しい方向性として注目しているのが、このバリエーションです。といっても昔のMSVほど用途別にMSをマイナーチェンジしたりするのではなく、HP（ハードポイント）に武器等を換装して用途分けするといった展開のようです。まあ、この企画は個人的に非常に面白いと思いますし、もっと色々大河原先生が描いてくれるといいかもしれません。

作例はヘビーガンのフル装備タイプですが、ついでにヘビーガン自体の改修も含めて、記事を進めていくことにします。

■頭部

多少難がある様なので、簡単に手を加えてやります。まず、マスクを切り離し、カメラはエポバテで前へ延長、マスク部は、頬を少し削り、カメラと接着した後、ヘルメットに取り付けます。ヘルメットは、頬あての部分をプラ板で延長しただけです。首は、もちろんBジョイントに交換し、首本体はプラ板とプラ棒(角)による削り出しです。

■胴体

胸の張出しが不足しているのを、接着面で

2mm延長。延長したいのは胸部のみなので、腹部と切り離してから作業をする訳ですが、ついでに一つ可動部を増やしてやります。可動フレームに、GMコマンドの腕部分を使用すれば、あっという間にできてしまいます。あと、中央にあるコクピット部は、パーツどうしの干渉を考慮して、可動できる様にしておきます。胸のインターク（パーツ④⑧、④⑨）は、丸みがあり過ぎるので、削って断面が三角形になる様にします。腹部は、両サイドを少し削って細くします。この時、裏打ちするのを忘れない様に…。

下へ移って腰ですが、キットのスカート可動用の基部パーツは使用せず、スプリングとBジョイントでの可動とします。スカートは全て裏面を作り直してあります。

■腕部

意外と問題だらけの肩アーマー（パーツ③①～③④）ですが、まず、断面を厚くする意味合いも兼ねて、裏を0.5mmプラ板で塞いだ後、接着面で外側に向かって幅が狭くなる様にくさび形に削り接着します。ダクトや、バーニア部は、プラ板で作直し。全てに言える事ですが、エッジを立てる所は、しっかりと立て

てやりましょう。見た目でかなり違ってきます。

腕は、横ロールの関節を一つ増やし、肘関節は、プラ板の積層で作直して二重関節を再現。かなり曲がります。下腕は、肘後方のダクトをプラ板で再現したくらい。

■脚部

基本的には、膝関節を除けばベストに近い出来です。太股は、前方に0.5mm延長。エッジをしっかり立ててやります（本当の目的はこれ）。膝関節の一部と一緒にモールドされているので切取っておきます。膝関節は、パイプをビニールコードに換え、先程太股の所で切取ってしまった関節部分をプラ板でこちらに付けてやります。臍への接続は、横ロールさせる為に臍側にPキャップを仕込み、さらにここでも二重関節にしてやります。

臍は、ダクトのみ手を入れます。前方は削り取り、以前複製しておいたダクトを埋め込みます。後方は、パイプをスプリングに交換し、ダクトは横から見た時に長方形になってしまっているのを、これを台形になる様にプラ板を貼った後に削り出しています。

足首は、前方のフレーム部をプラ板で作



5



6



7



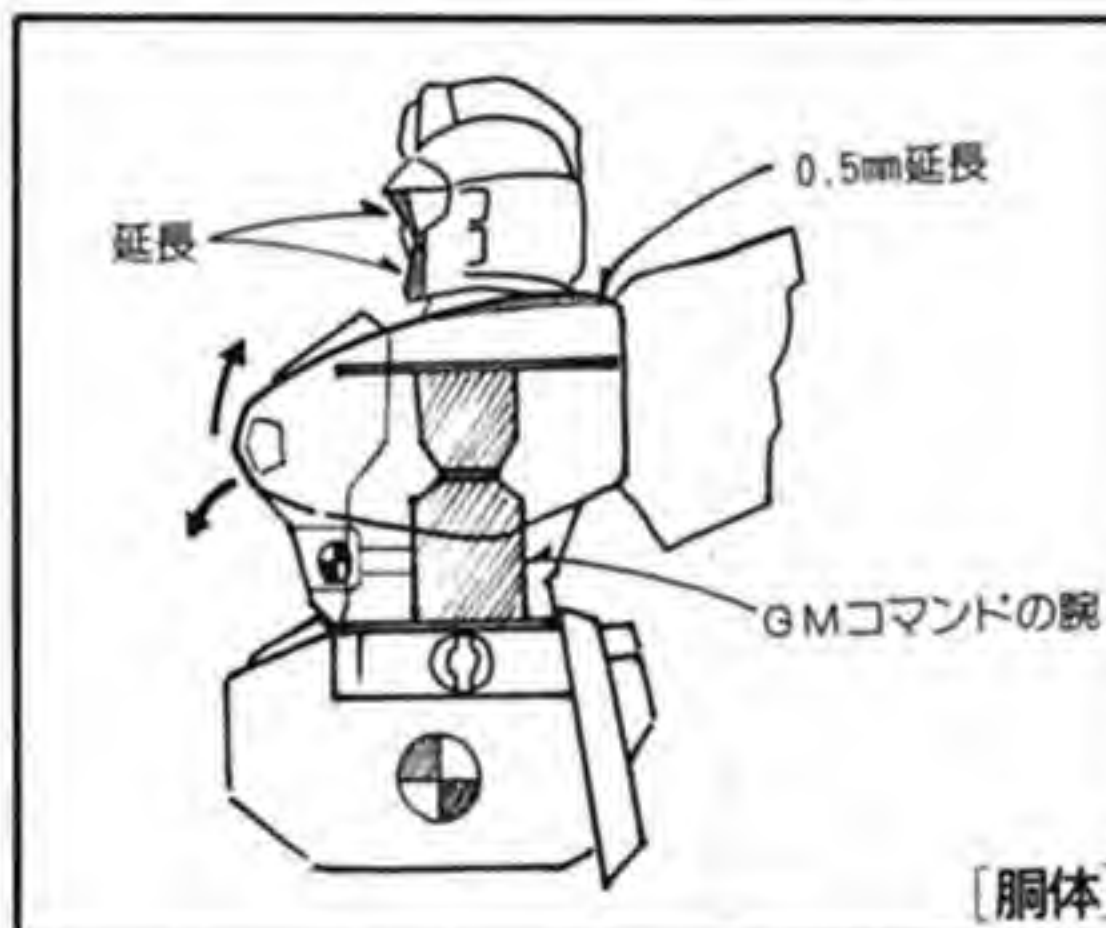
8



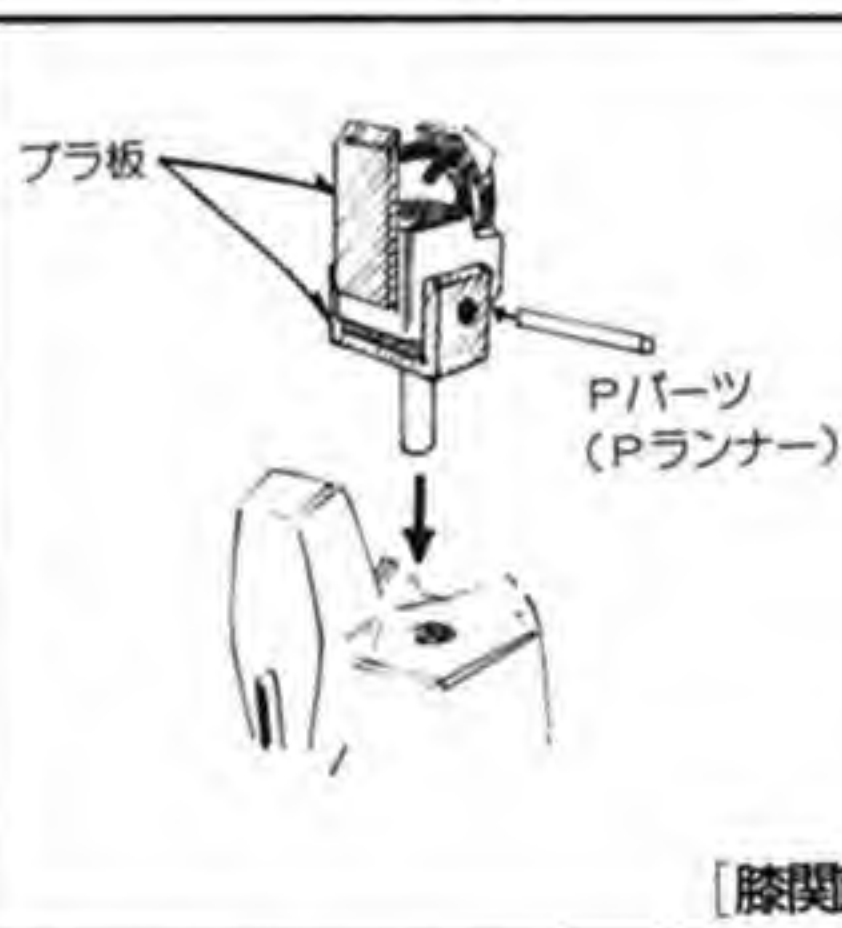
9



10



[胴体]



[膝関節]

- ① 本体に関しては頭(特にフェイス部)、胴体(図参照)、両腕、両脚の各関節部を改造した他、ノズル等もすべてディテールアップをした
- ②③ 両サイドから見たフル装備型ヘビーガン各部のバランスが狂わないように各ウェポンを工作した
- ④ 背面はバズーカを腰の装着した他、バックパック等をディテールアップしている
- ⑤ 左肩アーマーの二連式大型バルカン砲
- ⑥ 設定は9連ミサイルポッドだが、バランスを考えて8連式にした
- ⑦ 右腕の二連グレネードランチャー
- ⑧ 左腕の二連ビームキャノン
- ⑨ バズーカ砲
- ⑩ ノーマル状態にも出来る

直し、パイプはビニールコードに交換。足の裏はいつも通りに再現してやります。

■バックパック

下の方に妙な穴が開いているので、プラ板で塞ぎ、上方のダクトは、一段埋め込んでやります。バーニアは、リベットにピンバイスで穴を開けた物を入れてやるとちょいとばかりオシャレ。

あと、全てのバーニアには中にピンバイスで穴を開けたプラ棒(2mm)を入れてあります。しかし、バーニアの縁を薄く削るのを忘れてしまったノ怒った編集長にナックルパンチをお見舞いされないだろうか…。

■武装

さて、次にPWの製作に移りますが、いちいち各パーツごとに書いても、"プラ板の箱組み"、"エポバテの盛り削り"を連発するだけなので、ここでは、簡単な様で意外と難しいプラ板の箱組みについて少し書いてみます。単に箱組みと言ってもバカにはしてはいけません。長方体などはまだ良いとしても、少し特殊な形になると左右で辺の長さが違ったり歪んだ形になってしまった、という失敗が多くなります。要は、左右の面をぴったり同じ形に切

出せれば良い訳です。これが意外と簡単で、まずゲージを0.5mm程度のプラ板で作り、それを実際に作りたい厚さのプラ板に、瞬間接着剤で1点か2点固定した後、丁寧に切出せば良いのです。これなら何枚でも同じ形のパーツが切出せます(百枚も千枚もって訳にはいきませんが…)。

次に箱組みに有りがちな"いかにも箱組み"っぽく見えてしまう点ですが、これは、テーパーをつけてやるとか、エッジをペーパーがけ等で丸くしてやるとか、あと、アトナイフの刃を立ててエッジ部分を削ってやるとかすれば、ある程度解消できるでしょう。

他にも細かい点で色々あるのですが、書くのと切りが無いのでまた次の機会にでも少しずつ書いていきたいと思います。

あと、フルスクラッチ全体に言える事ですが、作業に入る前にパーツ構成をしっかり頭の中で整理しておくべきでしょう。そこから発展して、「ここは、こんなふうにパーツ構成を変えた方が作り易いな」的な考えも浮かんで来ますから。私はいつも塗装のし易さや作り易さで、パーツ構成を考え直したり変えたりしています。

■塗装

最初のキットレビューで柳沢君(P76-77)が割と設定色で塗っているのので、私の方は、イメージを損わない程度のオリジナルカラーです。

以前から一度試してみたかった航空機風迷彩です。白っぽいグレーは、エアクラフトグレー73+白1。濃い方は、同じくエアクラフトグレー+黒2少々、+青5少々、関節等は黒鉄色28で、ダクトは、ホワイトで塗り分けてアクセントとします。ジャーマングレー、黒でスミ入れし、レッドブラウンでウォッシングによる汚しを行ないます。マーキング、デカール等はやり過ぎに注意。できる限り一箇所に集中させるか用途をしっかりと考えて貼ります("CAUTION"とか"RESQUE"なんてのは特にそう)。

という訳で完成です。今回は、私自身結構納得のゆく出来だと自負しております。

F91・MSバリエーション 4

「ダギ・イルス/武装強化案」

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説/柳澤 純

[カラーページP.142~143]



1

■作例について

ダギ・イルスですが、既に先輩お二人 (P.174~177) が本体については語りつくして下さっているのです、本体は小改造にとどめ、新デザインの装備はスクラッチとしました。

■頭部

頭部は、何もせずそっとしておくか、頭の中をカラにしてしばらくそいつと付き合うかですが、私の場合は後者を選んでます。額の複雑な形もポリバテで裏打ち後、それらしく削ってやります。顔面は切り離さず、メットとの境界を彫ってやり、ほほのダクトはエポバテで作りなおしました (うまくすれば、裏打ちしなくともよいだけの肉厚がある)。中央の一段奥まったところは、ひさしを残してくり抜き、プラ板で新造してからエポバテでひさしとつなぎます。カメラはバルサ材原型の塩ビ板ヒートプレス。

■胴体

胴体は上面の予備空気取入口 (違ったらどうしよう) を開状態にし、パイプをスプリングパイプに変えただけです。

■腕部

腕部は肘にプラ棒から削った関節を入れ、上腕のカメラをプラ棒、プラパイプで作直し、肩はアンテナを一度切り離して、広げてつけられるようにプラ棒をつぎたします。肩内側のフィン、簡単で効果もあるので、初心者の人でもがんばって作ってみて下さい。手は手っちゃん。ジョイントにはBジョイントの小を使えばピッタリです。

■脚部

脚部は、つま先のアポジモーターとパイプの変更のみです。

バックバックも横のアポジモーターを作り直しただけです。プラパイプを押し込み過ぎた時は、抜こうとするよりも、内側に押し落として取りましょう。内側を少し削れば難なく済みます。

■左手の武器

プラ板、プラ棒、プラパイプの集合体です。穴ボコディテールがポイントなので頑張ります。マガジン(?)はプラ板で何枚かの断面形を作り、それを配置したプラ棒の骨にポリバテを盛って作りました。細かなモールドはブ



2

ラペーパーです。

■両脚のユニット

ここではノズル部のディテールのことを考えて、中空にするため、バキュームフォームで作っております。これについては後で詳しく。裏側にプラ板でTの字の通路を作ってやり、そこを左・中・右・下に区切り、その仕切りにBジョイントの大を差し込む穴を開けます。ノズルはMSVの高速機動ザクから (流用パーツ宝庫のキット)。今回はプラパイプは使わず、Bジョイントの先を平面にし、開口してノズルに差し込んであります。Bジョイントは球ではありませんが、ここではピッタリ使えました (別に動かそうなんて考えてないですが)。下部のプラ板で作るためにデザインされたようなフィンは、間隔をそろえるよう気をつけて作ります。でっばりの部分はエポキシバテです。ここは左右対称に注意!

■プロペラントタンク

いちわる。と、言わずにはいられなかったこのデザイン。基本的にはプラ板の積層で、細いところもプラ棒やプラパイプです。外側の曲面は、プロペラントのシルエットをした



3

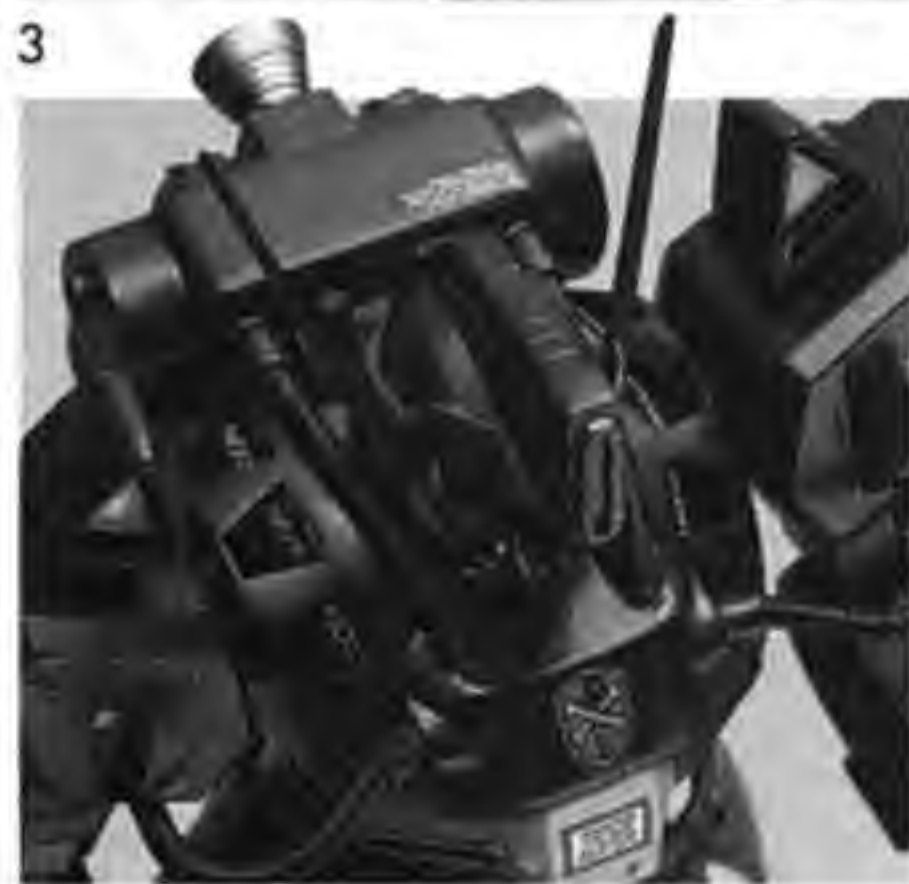


4

- 1 本体に関しては必要最低限の改修だけを行ない、製作時間のほとんどは追加ウェボンのスクラッチについている
- 2 3 大型のプロベラントタンクを着けたことでかなり感じが違って、どちらかといえば重MS的になったといえる
- 4 背面から見たダギ・イルス強化型。本体にほとんど手を加えていないのがわかるだろう
- 5 上面から見て、両肩のダフト部分などを中心にディテールアップしたのがわかると思う
- 6 左腕の大型キャノン
- 7 両脚のHPに着く、大型ブースターバック
- 8 プロベラントタンク



7



5



6



8

バルサ材の上下面を丸め、その両側でバキュームフォームで作っています。ここもでっばりはエポバテです。

■バキュームフォームの注意

何を隠そう、僕のバキュームフォーマー材料代は千円も使ってません。その装置に関しては他で語られることがあるので省きますが、いくつか僕の失敗からくる注意点を書きます。その1、枠組みの大きさは、市販のプラ板を余らさず使えるような寸法にしましょう。L字型のプラ板が大量に残って、里見八犬伝(映画の)ごっこをするのは、はっきり言って間抜け。その2、後でエッジを出す必要がある場合(脚のユニット)は、ケチらず厚いプラ板を買うこと。その3、この方法が楽しくってしょうがなくなって、いつのまにか、他の方法で簡単に作れるような部品まで無理矢理作ろうとしないこと。その4、熱の必要上、台所に掃除機を持ち込んでやるパターンが多いと思いますが、カチッ、ポワッ、じわじわ、カチッ、プチッ、ポポポポ、プチッ、ニヤッ、という音と姿は、理由はなくとも文句をつけたくなるような情景なので、家族のいな

い時にやること。その5はマジに、2度目のカチッのように、熱し終った時点で火は止めましょう。ニヤッの後は忘れやすいです。

装置の作り方自体を省いたので、ハンパな記事だったかもしれませんが、役に立ててね。

■塗装

締め切りの3日前。机には磨き終わったダギ・イルス。その前にはそのために買ったグリーンが並ぶ。純「ホコリがたたないよう部屋掃除しよ。」20分後、用意されたコンプレッサー。純「よーし、頑張るぞ、今回は塗装に力を入れるとS長にも断言したし、いや、待てよ、その前にピースコンの分解掃除だ。」キュッキュッ、ポキ。見ると、ノズル内の小さな部品が折れている。純「ん、まあいいやね。」純、グリーンを新聞紙に向け吹こうとする。スイッチON/突然、ピースコンの上から吹き出すMr. カラー第6番/純、それを顔面に浴びる。眼にも入る。純、ひとたまりもない。終。

それではライター失格なので執念の筆塗り。グリーンと黒鉄色で、プロベラントはあわてて買って来たタミヤスプレーのブリティッシ

ュグリーン。脚のユニットは同ダークイエローです。デカールを貼った後、トップコートの半光沢で仕上げています。塗り途中、床屋に行ったのですが、帰ってからは持ったところのエッジが妙にはげるのです。????/床屋で髪につけたやつだ!「君もいよいよ大学かあ、駅でゲーゲーやってる女の子とか見るけど、気を付けな。」と言う床屋のおじさんを思い浮かべ、次からは俺にバックをとられないことだと勝手なことを考えます。そこはよく水で洗い、厚塗りして2000番のペーパーやコンパウンドで修正しました。また、トップコートを吹き終わった時、手が滑ってカーペットの上に落としても、笑顔で針やピンセットで一つづつホコリを取ってあげましょう(ようするに、やったわけです)。

こうして完成したダギ・イルスですが、新パーツとの“合い”はとてもよいです。このパーツを作ってみるもよし、自分でデザインした物をラッチに着けるのもよしです。昔はみんなそんなことをやって楽しんだのを覚えています。

F91・MSバリエーション 5

「ベルガ・ギロス/強化型」

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説/ 初沢正博

[カラーページP.144~145]



1

■ベルガ・ギロス強化型

さて、バリエーションのトリを飾らせていただく初沢です。このバリエーション・シリーズは他の人を見てもわかるように、MSの本体ごと〇〇仕様といった感じで改造されるわけではなく、ハードポイントを使った武器その他の換装によって、用途別に構成されるという奴です。ようするにF15なんかのハードポイントと役割は同じなんですね。

■ベルガ・ギロスのキット

ハッキリ言ってこのベルガ・ギロスはF91シリーズの中でも、個人的にはワースト2だと思っているのですが(ちなみに1番はダギ・イルス…えっ? / そーかなー?), どうせ作って我が子にしてしまえば好きになっちゃう

だろうな…と思いつつ製作開始です。すでに4月号で2人掛かりでやられていますので、なるべくそれ以外のポイントを押さえて作っていきました。(何かGキャノン以来、こんなハイエナみたいな仕事ばっか……ほら、君はやっぱり文句と言いつつ多いんだよ…影の声)

■頭部

パーツ②の取付けピンを切り取り、塗装後に着けられるようにしました。その際③はゴーグル部の上半分がヘルメットの底で隠れる位の角度にしてやると見た感が良くなります。

■胴体

肩の付根の部分を作り、くり抜いた後、キャストから削り出したパーツを取り着けます。この際、取り着け位置を上に向けてやって



2



3

います。ここはかなり印象が変わると思うのでお試し下さい。

■腕部

肩への付根をBジョイントの大に変え、パーツ④とつなぎます。肘関節は設定と全く違うのでデナン・ゾン(P.158~159)と同じ方法で改造しています。ただし、関節部のパイプの太さが前後で違うので、ポリキャップの取り付けは少々後方へずらしてやっています。

■脚部

膝関節は図を参照して下さい。足首後方は成型の都合でか、かなりモールドが省略されているのでフレーム部をくり抜いてやり、ひたすら(という程やってないけど)プラ板で作ります。バーニアノズルは基部をBB弾に



4



6



7

変更し、中へ組み込んでやります。踵の部分はキットの物は切り取ってしまい、プラ板で自作したパーツと交換しました。ここも割と目に付くので、やれば効果は高いと思います。忘れてましたけど股関節はBジョイントに換えました。理由はキットのボールジョイントのままでと（個人的に調べた限りでは…）、角度によってはすぐにはずれてしまうからです。このボールジョイント式は利点も多いのですがけっこうポーズ付けなどで苦労させられるので何か工夫してほしい所です。

■増加パーツ

さて、一番のメインである増加パーツです。とはいってもその作業はひたすらプラ板による工作です。バンダーの黒いラインは筋彫



5



8



9

りするには少々太いので、最初に一回り小さく作っておいて上からプラ板(0.5mm)をライン部を残す様に、モザイクよろしく貼り込んで行きます。

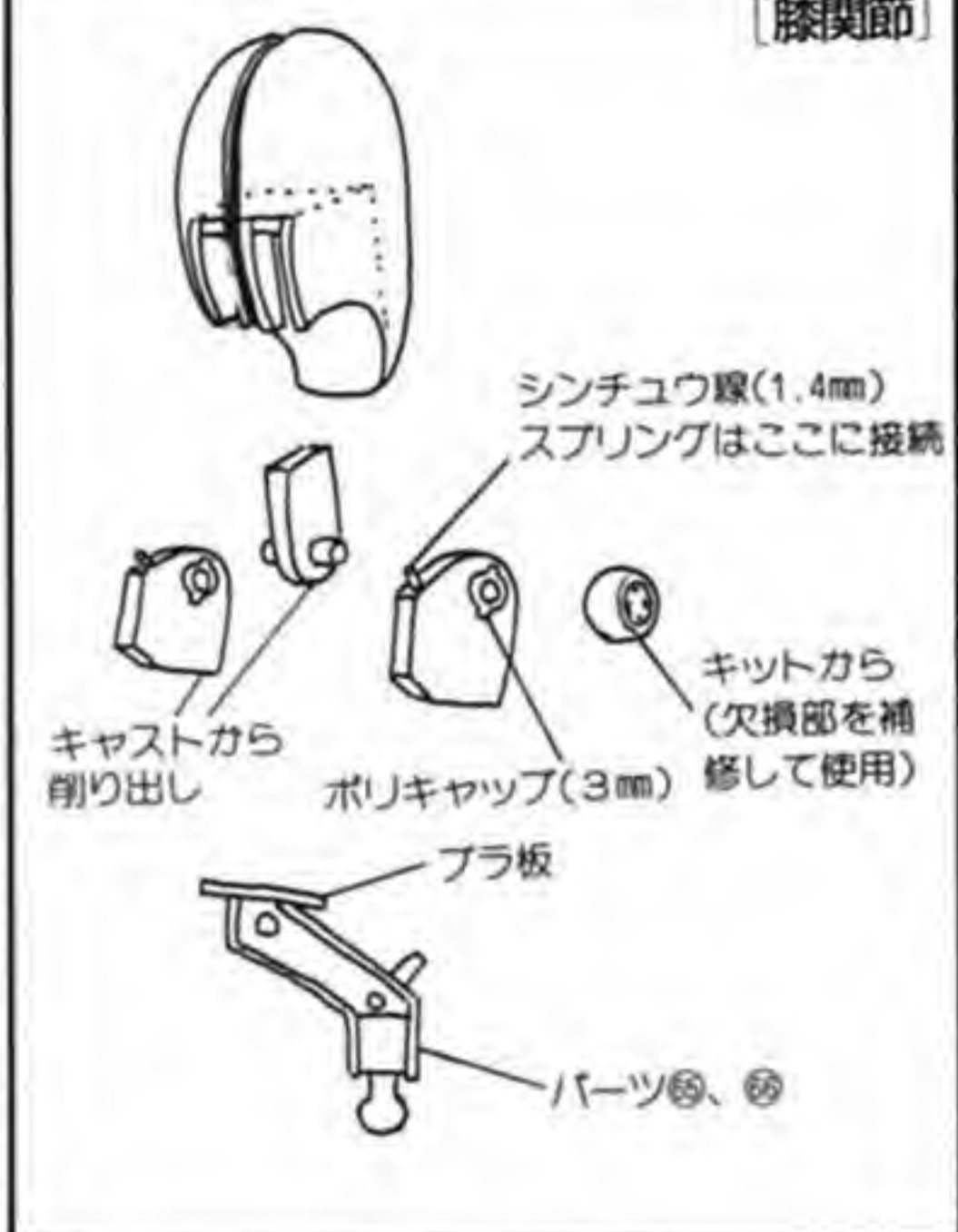
脚部のミサイルポッドのスリットも同様の方法で作りました。その他、ミサイルはタミヤの1/32トムキャットのフェニックスミサイルとスパローをそれぞれ流用しました。バーニアノズルはGキャノンからで、基部の球体は金魚バチに入れるガラス玉をキャストに置換した物を使用しました。上の小さいノズルは本当に便利なドムIIの物で、その他のパーツはすべてキャストからの削り出しです。

■塗装

上手い具合にガンダムマガジン（講談社

- 1 本体は主に、肩周辺、脚部を中心に改造している。比較的少ない改造でかなり良く見えるようなので、柳澤氏の作例(P172~173)と菅氏のベルガ・ダラス(P166~167)などを参考にしようというだろう
- 2 3 両サイドから見たベルガ・ギロス。背部の大型バンダーがより重量感を与えている
- 4 背部はシェルフ・ノズルとは違ったシルエットを見せてくれる
- 5 肩の基部はBジョイントに変更し、基部そのものもキャストパーツにした
- 6 肘関節はアナン・ゾン(P158~159)と同様に処理した
- 7 膝関節は図のように改造している
- 8 9 大型のスラスターユニットはプラ板工作で自作
- 10 11 脚部のミサイルユニット

膝関節



10



11

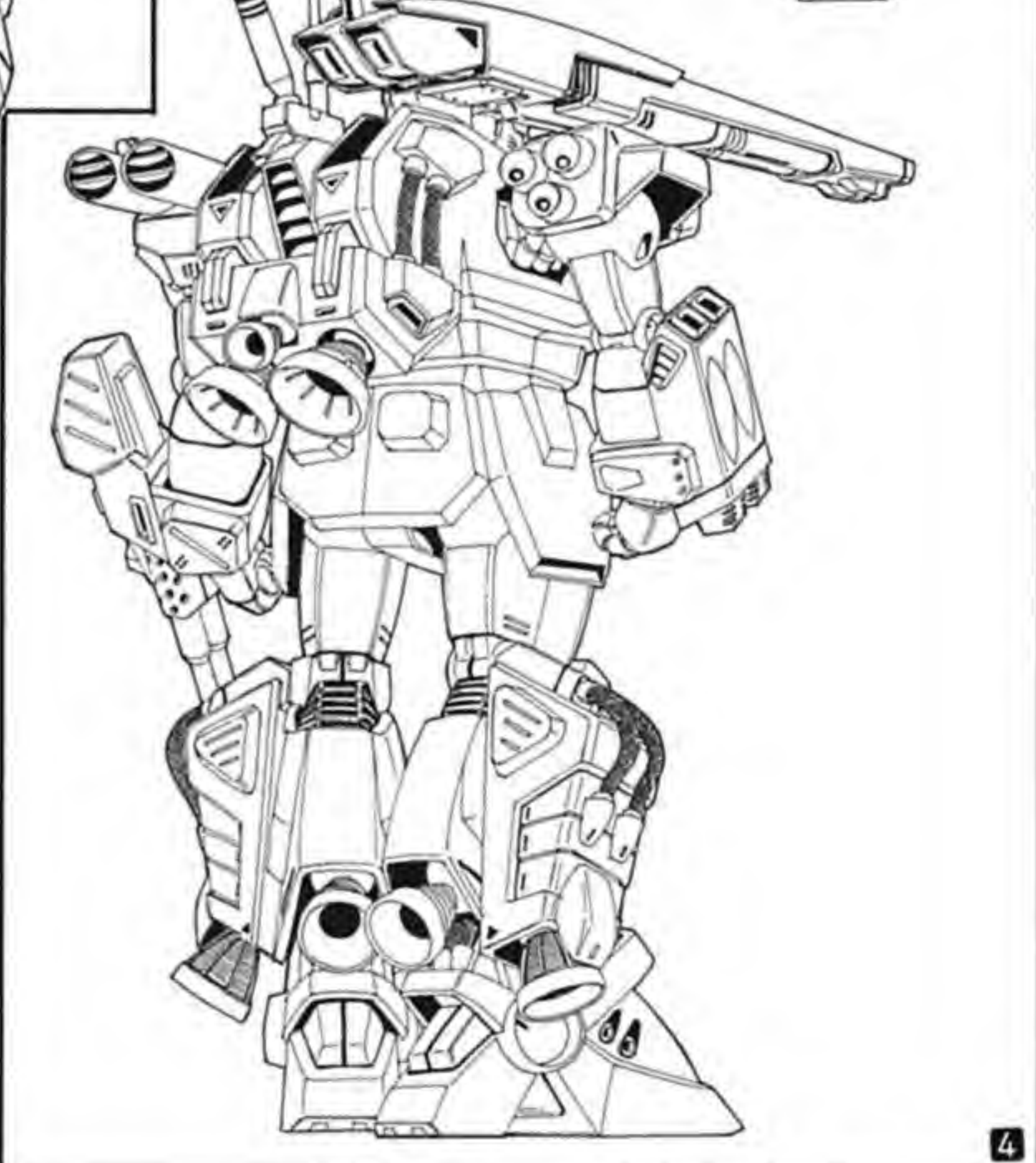
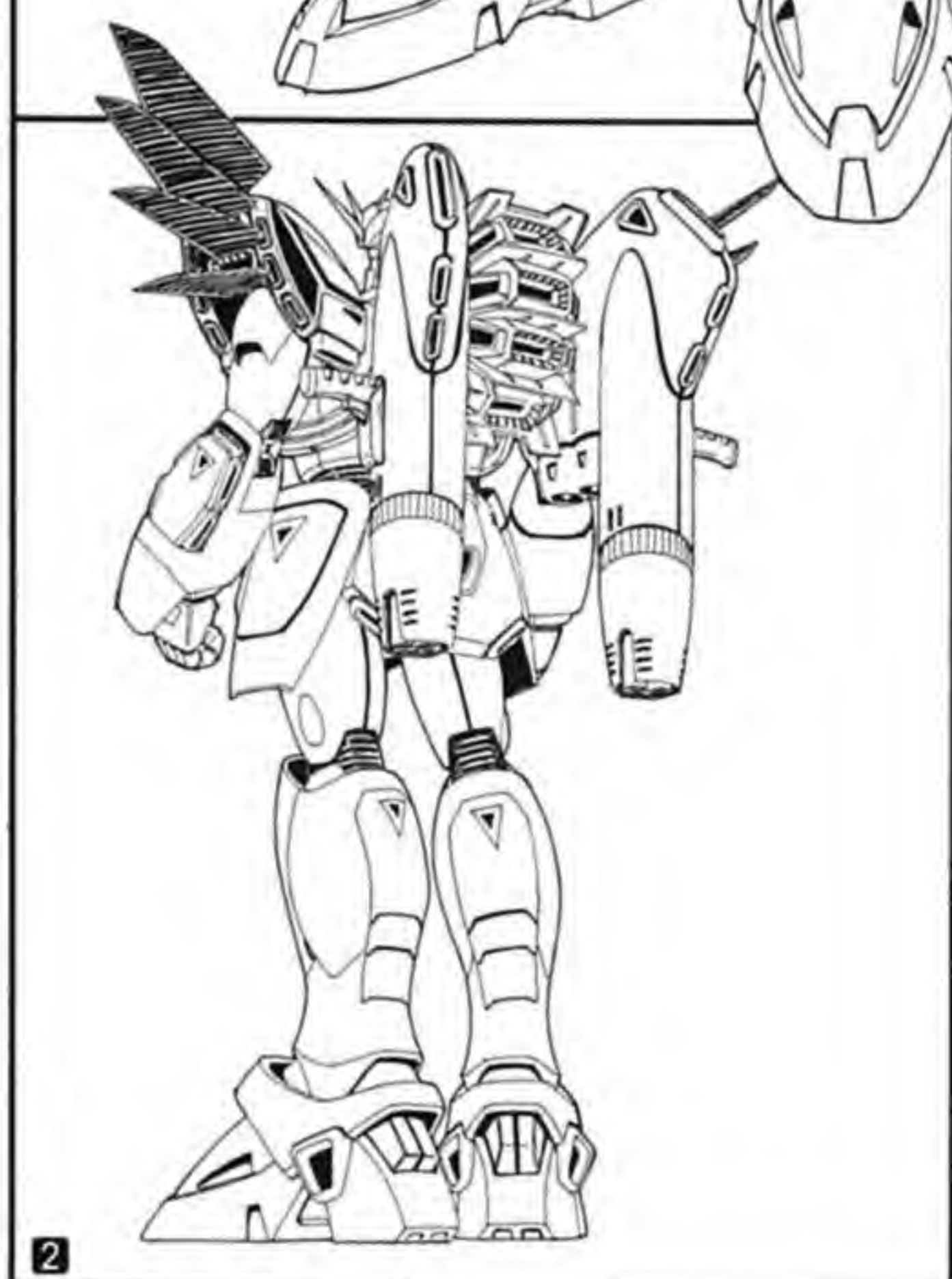
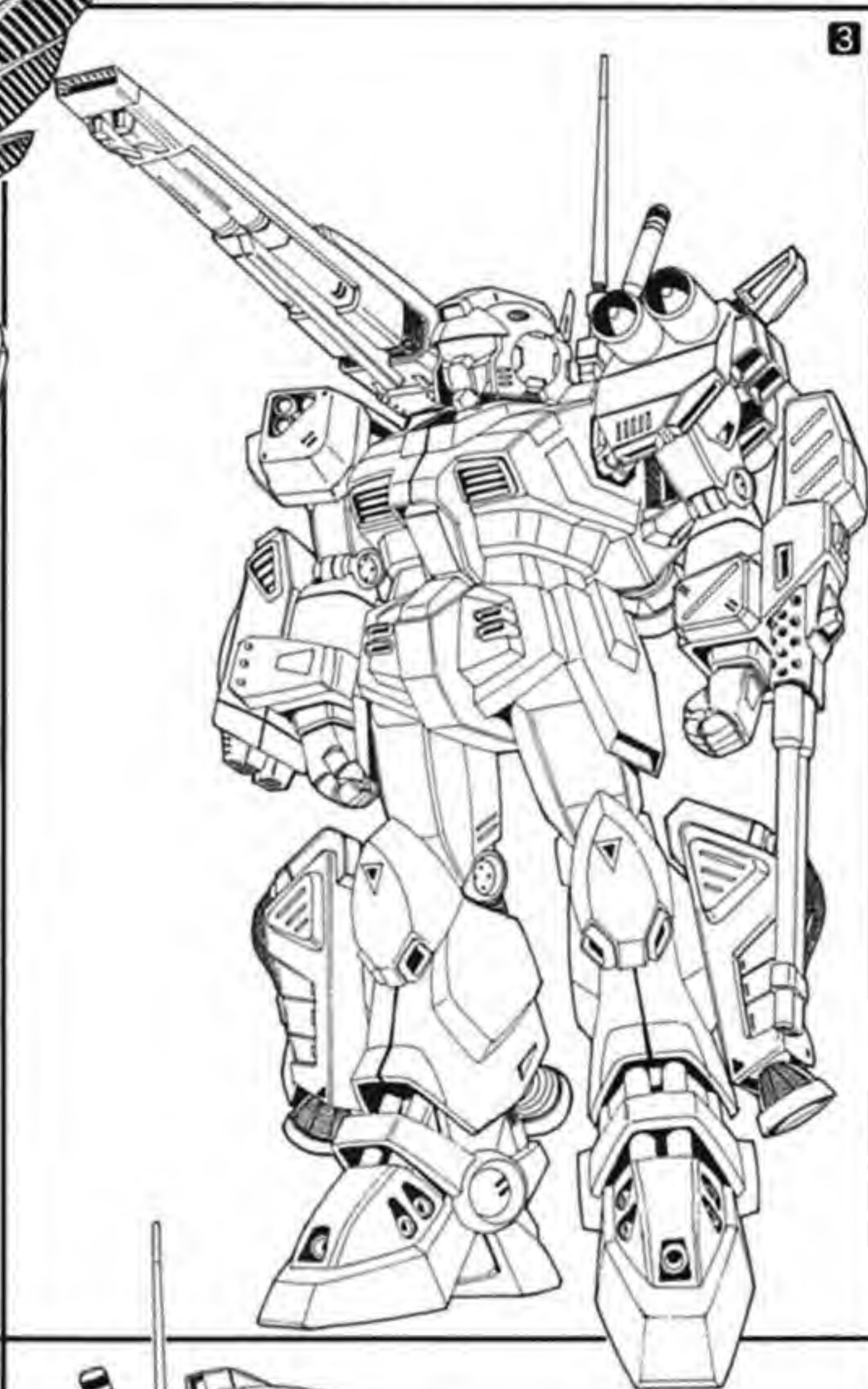
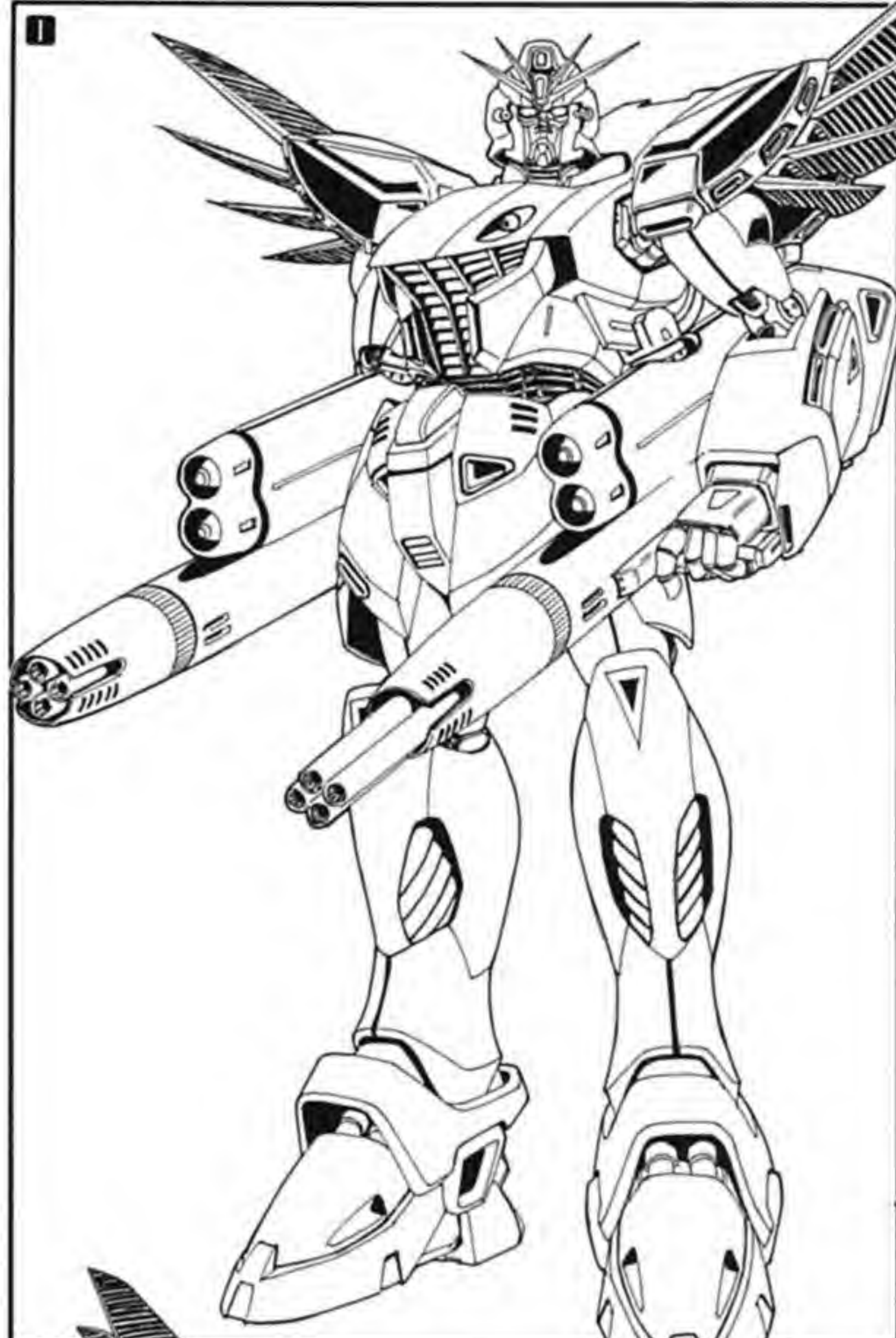
刊) にカラーイラストが掲載されていたのでそれに準じました。ラッカー系（ミスターカラー）の⑧と⑨をそのまま使用しています。

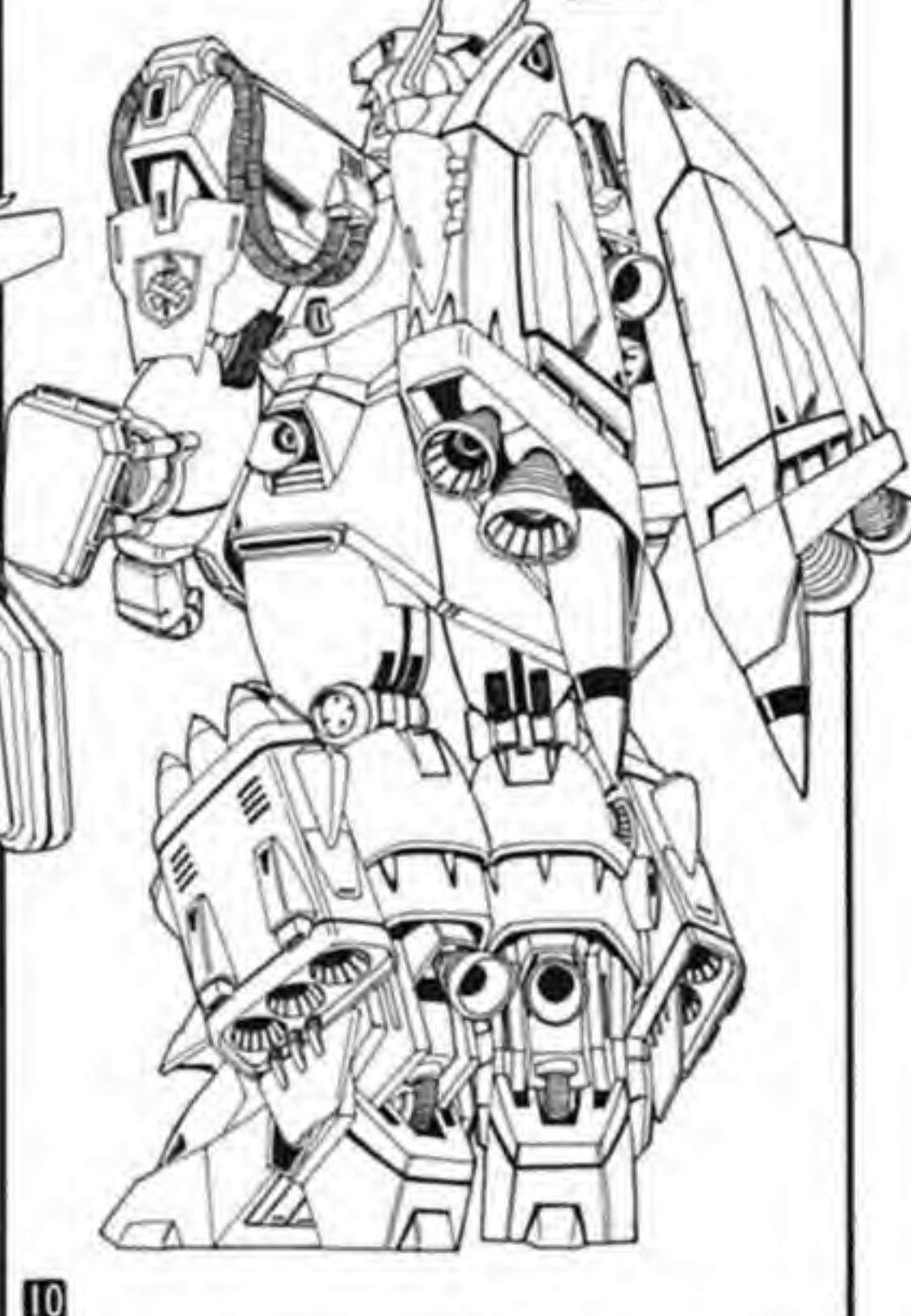
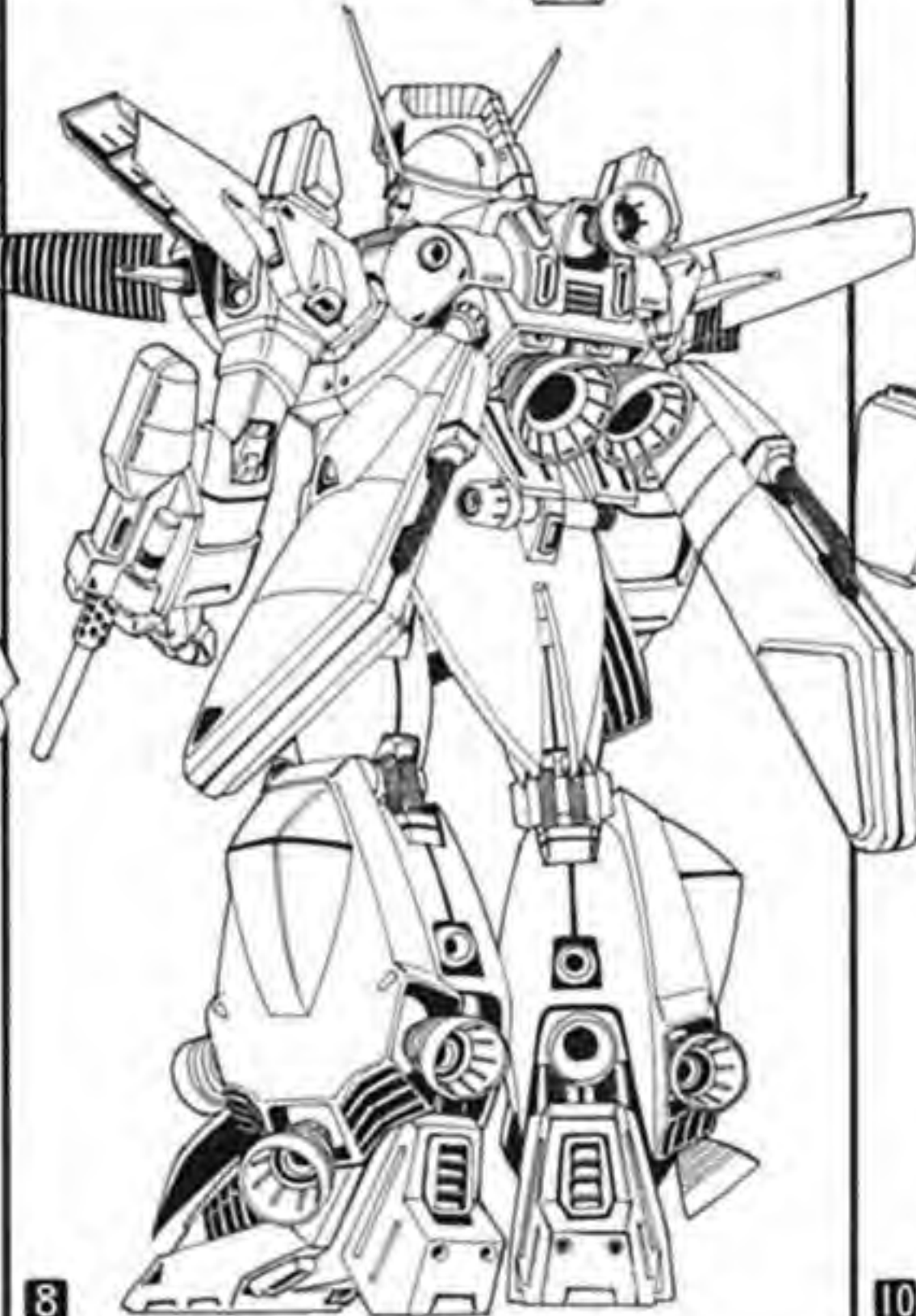
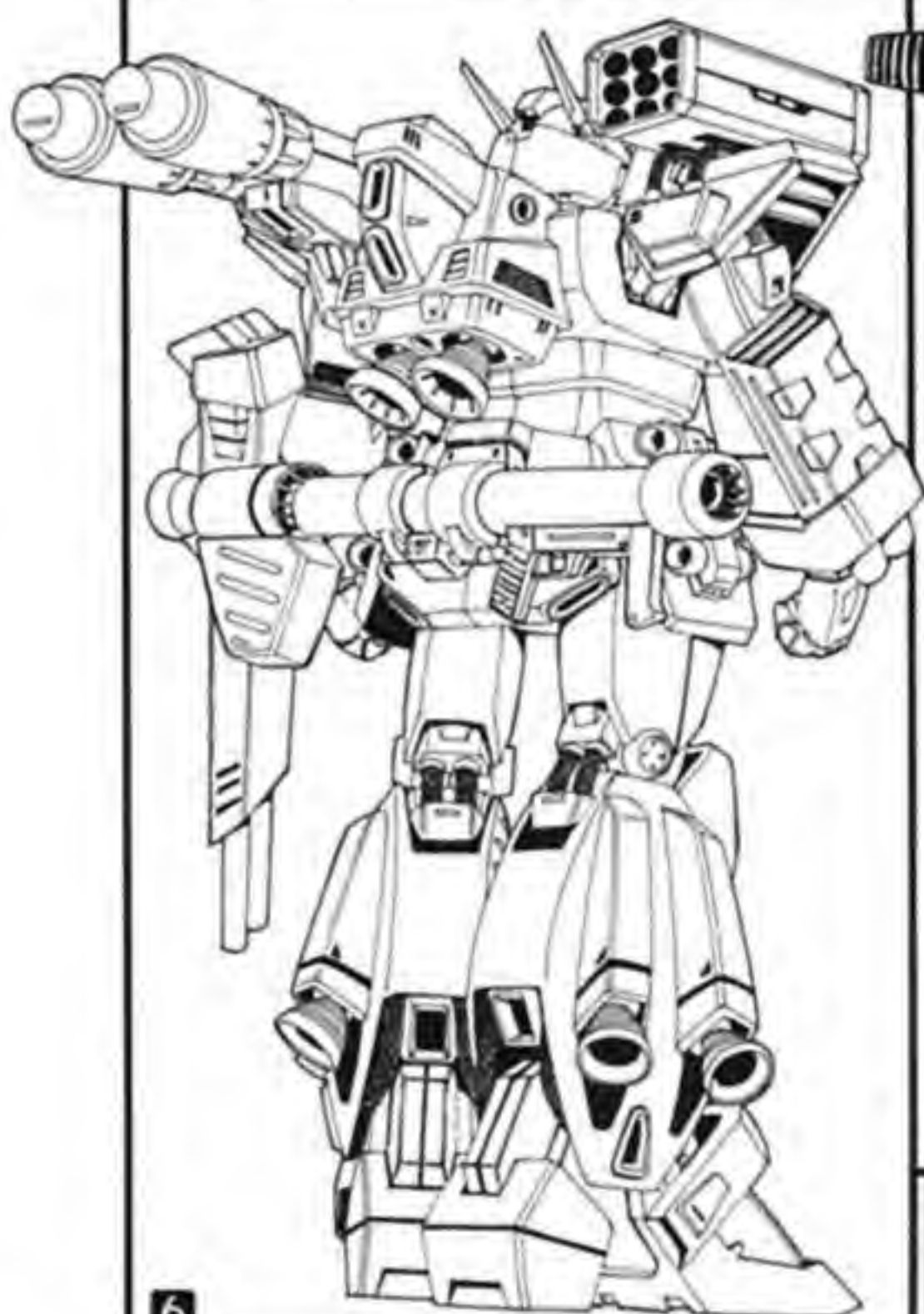
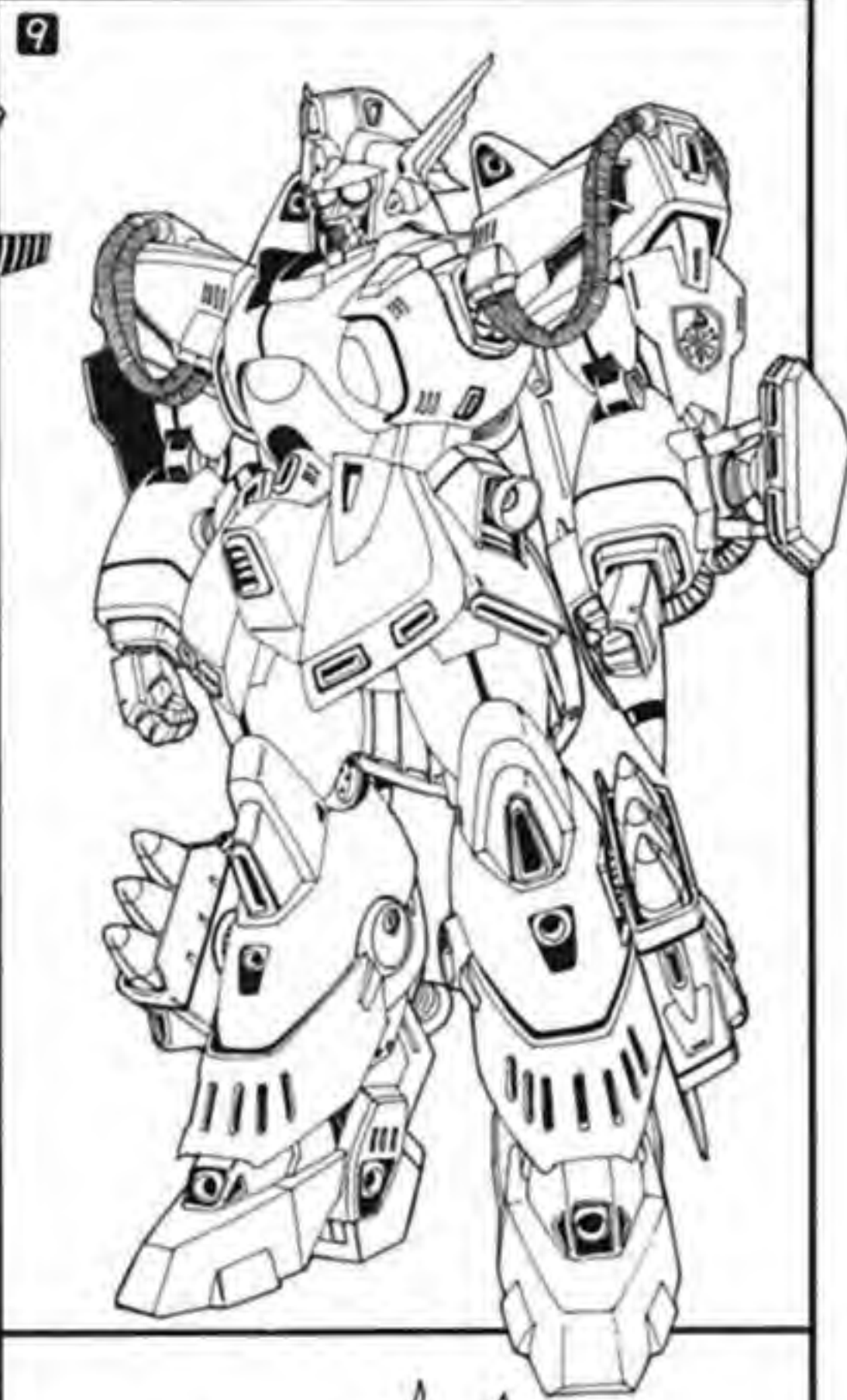
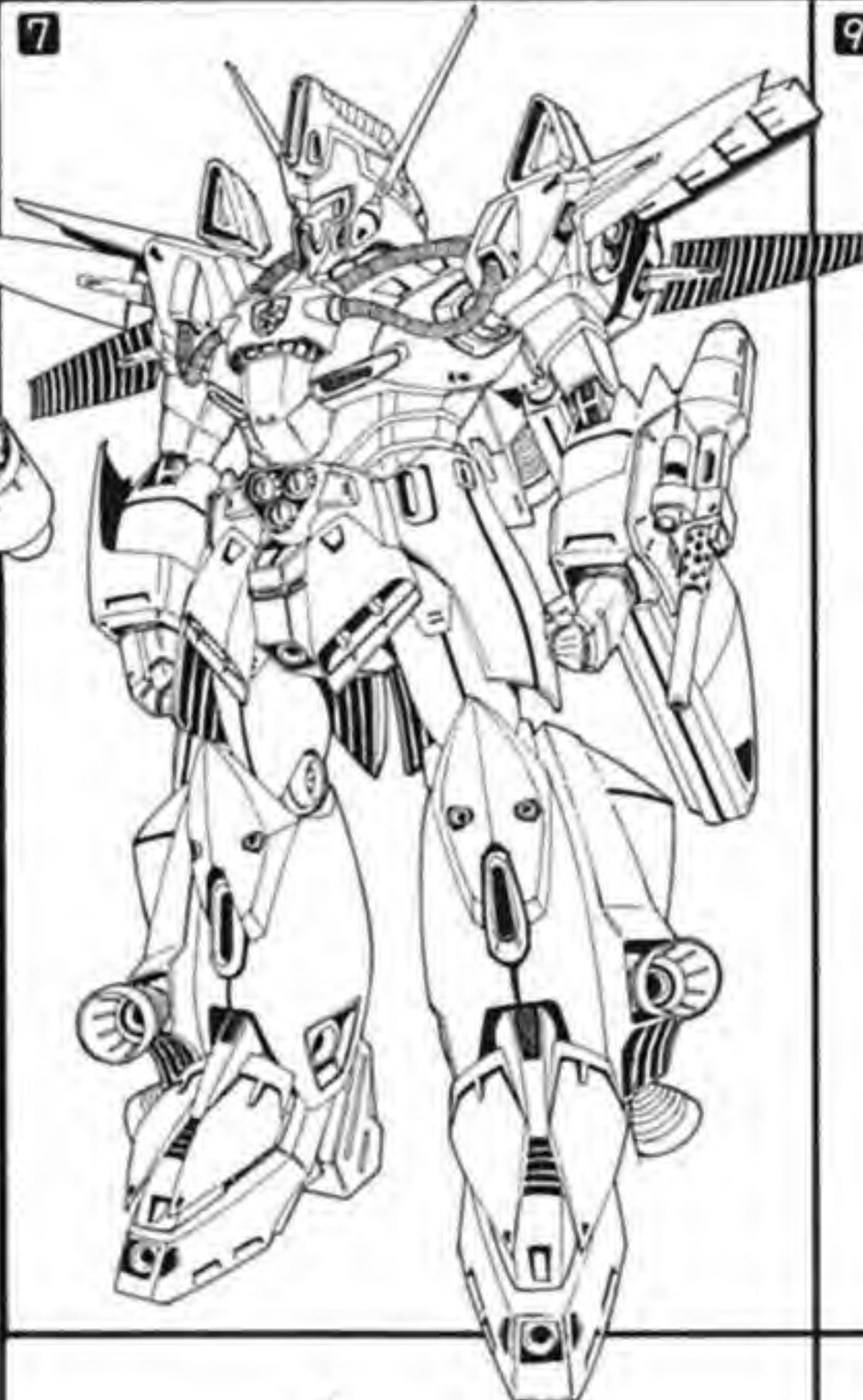
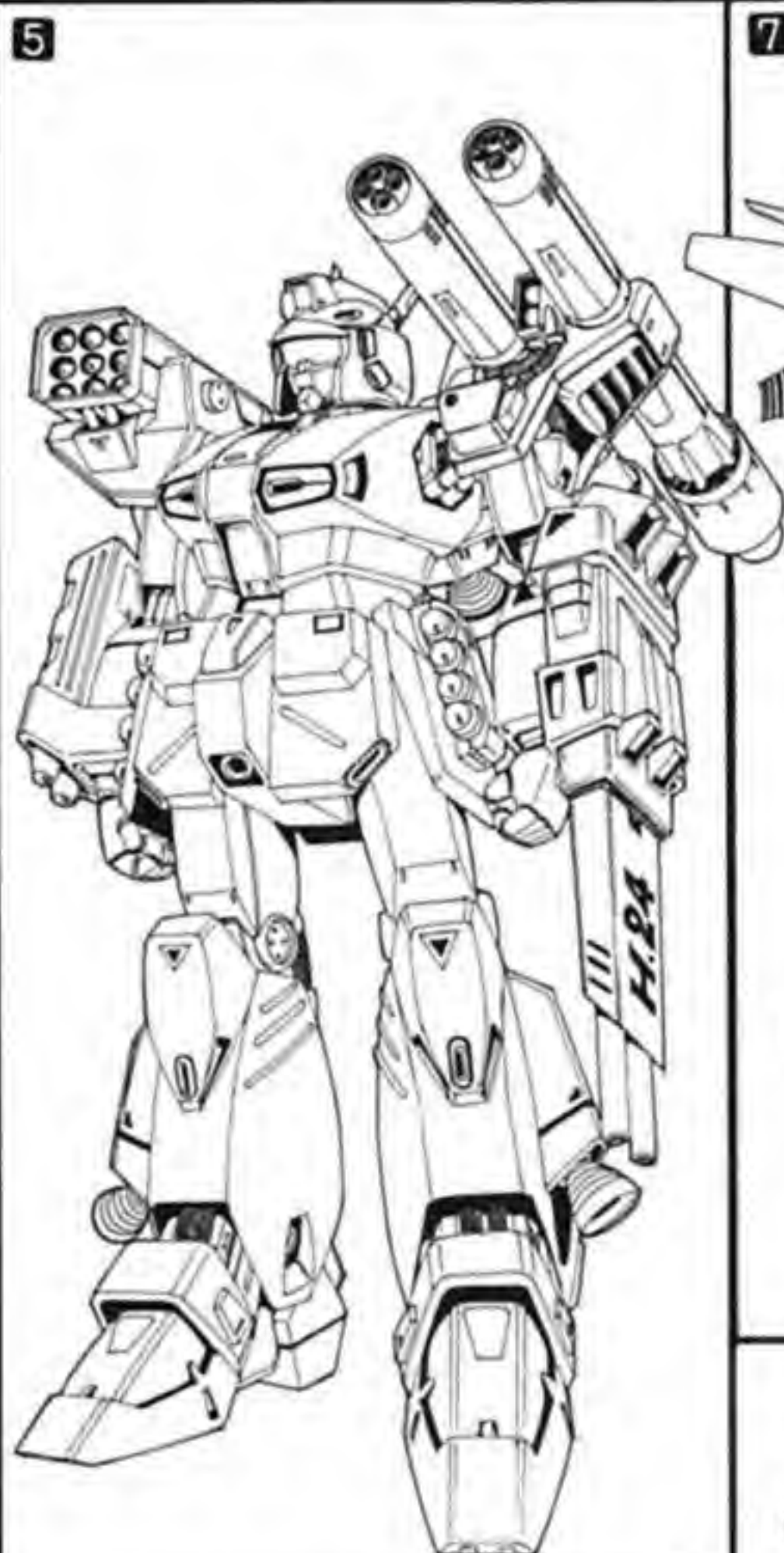
■おわりに…

今回、少々ナニがあってラスト3日間は完徹。さすが20才を越えると辛い何の（オイオイ！）、すっかり年寄りになってしまいました（オイオイ！）。おまけに間際になってデカールがどっかへ行ってしまって、もういい歳して半ベソかいて探す探す。終わった時には10は年取った様な気分でした。今回、他の人もバリエーションを作っているようですが、これは中でも簡単な方だと思うので、ぜひ一度挑戦してみてください。

MSバリエーション

■バリエーションに関しては、各MSともに2点ずつの資料しかないが、各部のパーツ構成はだいたい把握できると思うので、じっくり見てもらいたい。





12 ガンダムF91/武装強化案

基本的には肩アーマー（フィンガ4枚になり大型化）とヴェスパー（大型のビームガンらしいが）の2点を新造すれば良い

34 Gキャノン/フル装備型

両肩のセンサー、ミサイルの他、自作するパーツは多いが、比較的直線的なものが多いので、プラ板を主体に作れるだろう

56 ヘビーガン/フル装備型

これも自作するパーツが多く、バランスを取るのが難しいようだ

78 ダギ・イルス/武装強化案

左腕のビームガン、両脚のブースター、背部のプロペラントタンクと、思ったほど自作するパーツはないものの、面構成が複雑な物が多い

910 ベルガ・ギロス/武装強化案

特に背面の大型スラスターが特徴的で、これをいかに作るかが課題だろう

クラッシュモデルをじっくり作る

〔ガンタンク/クラッシュモデル〕

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説/柳澤 純

〔カラーページP.142~143〕



1



2



3



4



5

本誌の設定説明欄で、「作る人はいないと思いますが…」のネタを意表をついてやりました。他の作例とはちょっと目先を変えたクラッシュモデルですが、細部の設定もあり、デナン・ゲーの如く半田鍍を一闪というわけにはいきません。今回は多少スケール物の技術もS長からアドバイスを受け、固定ポーズで制作しています。

■頭部

右側のカバーが剥がれた状態を、プラ板、プラパイプで再現し、後頭部も穴を埋めて細部を作り直し、フィンも新造します。他にメッキパイプや真鍮線、ニクロム線を使いディテールアップ。カメラ部も内部を作り、透明プラ板をそれらしく配してみました。金属材料は地肌を出し、カメラ内部は瞬着で凹凸をつけてジュラルミン風に見せたりで、様々な素材感を表現したつもりですがいかがでしょう。

■腕部

肘関節を設定通りに埋め直し、指を作り直しただけで、ミサイルポッドもストレートで

す。ただ下腕の手首は六角形の断面なので、修正すべきだったでしょう。

■胴体

ここはかなり緻密な計算を要します。四つのフロアを内部で繋げるので、上下と左右に分割し、一つずつ作ります（上と左右は切断部の厚みに難があるため、二体分使っています）。最も悩んだのは、中央と左右を隔てる壁をどうつけるかですが、結局中央部にし、左右とは現物合わせでやっています。頭部のスペースを確保しつつ内部を再現するわけですが、一部パネルをハセガワのトムキャットの余りから持って来た以外、シートも含めプラ板等で自作します。流用パーツを使わなかったのは、そのシャープさと自作の部品の間ギャップが生じるのを避けたためです。

外板のまくり返った部分は、その薄さに注意して作りましょう。キットのような厚みがあれば、あんなに簡単にはやられませんよね？

外側では、脇の下のパニアをプラ板で、肩の後のフィンも同じく作り直します。テー

ルハッチ周辺も設定のようにディテールをつけました。MS型でフロントアーマーとなる部分は裏をくり抜いて中を作り、またフタをしています。その付根の腹部は埋めてしまい、プラ棒で固定します。正面からも腹のグレーが見える位下につけると、胸が高く見え、キットの、「へたりこんだ」というイメージを緩和できると思います。

背中のキャタピラがつく部分はバーニアのつけ根を作りBジョイントの小を入れ、ダギ・イルスの時と同様に使っています。キャタピラつけ根のポリも意味がなくなるのでプラ棒で埋めておきましょう。

すっこんだ主砲はキットのままで、ニッパでバキバキにした後、手で曲げています（ここも断面の厚みに留意）。

■脚部

膝関節は新造し、腿と臍は平行に段差をつけて接着（これで設定通り）。各アポジモーターは、穴をくり抜いた後、もう一枚上にプラ板を貼って「穴」にします。ライト部もプラ板で作り、モールドのみキットの部品から削り



6



7



8



9



10



11



12



13

- ①▶⑤各面から見た作例。設定（P.85～86）を参考に丁寧に細部を作り込んでいる。オーバースケールにならないよう、パーツ選びは細心の注意が必要となる
- ⑥頭部は右の耳、カメラ、首、その他再現可能なパーツは極力作る方向で作業したのわかる。カメラ前の割れたガラス表現など参考にしたいところ
- ⑦右肩の主砲はキットを利用して、砲身が割れた表現を施こした
- ⑧左腕とそのブロック。シート、計器パネルなどが再現されているのわかる
- ⑨⑩中央と右側のブロックのディテール。鉄板のめくれなど、スケール感を失わないように工夫されている
- ⑪⑫シーブツが座っていた設間のコクピット。人形もそれらしく入れてみた
- ⑬壊れる前の姿と比較

とってつけます。つま先も長すぎと判断し、すり合わせを行ないながら、臍の奥に後退させます。

■キャタピラ

ここは曲者ですが、キットのものを使いました。両横のバリ部を、アートナイフで薄く削がし、左右の切れ込みを入れます（ただ切るだけではなく、二回刃を入れてカスも取る）。時間はかかりますが、まあまあ方法だと思います。あくまで丁寧にやらないと……ヶ所切断してしまって、「へっ、いーよ²、ベルガダラスに止められたのさ！」なんてのは、はっきり言って間拔……いや悲し。

■塗装

だいたいサフェーサー500の後の筆塗りです。ブルーはインディブルー⁶⁵とコバルトブルー⁸⁰の各ブルー+赤³。グレーはサフェーサーのまま。サフェーサーはスプレーだけに頼らず細部は筆塗り用も使います。キャタピラはプライマーの後ならばそうそう心配せずとも塗料はのります。

■その他・1

フィギュアはエリア88やザブングルからのチョイス。白旗を立ててやれば動感が表現でき、ジオラマならば風の流れを表現する絶好の材料になったでしょう。忘れて残念（こちらで付けました^⑭）。

■その他・2

今回のガンタンクの場合、大打撃は受けていても、まだ動ける状態にあり、武装も数種類は使用可能なわけです。ここで全身に汚しをかけると、この機械を殺してしまうと思ひ焼く焦げをメタルカラー数種でつけた程度です。また、熱による外板融かしは、有効な時とそうでない時があるので、乱用の域に達しないことが大切でしょう。今回は一切使っていません。また僅かに使ったガラス割れ表現等も、小学校の頃を思い出して（ん？）つけてやるといいアクセントになり、後で見ても楽しいです（GMや車両では有効でしょう）。

次に再現度の問題を考えてみます。流用パーツを使わなかった理由と共通するものがありますが、どの程度のレベルまで細かくする

かということです。例えば、中のシートまで作っておきながら、脚の各アボジモーターがキットのままでは変なのです。肩後のフィンを作り直さないのなら、後頭部のフィンだけ新造ではおかしくなります。全身の再現のレベルを均一にすることは、かなり大切なことだと思います（その割に、胸の黄色いフィンがいじってなかったりしますが……）。

今回の反省点としては、キャタピラの取り付けに何ら工夫をしなかったために、転輪との間が浮いてしまったことです。これはキャタピラの加工前から考えていれば、方法はいろいろあると思うので、作ろうと思う人は工夫してみてください。

■おわりに

こうして苦労しただけに、完成した後もかなり楽しめるものになったと思います。たまにこういう方面や、スケール物等をやってみると、得られるものはかなりあると思います。たまにはこんなのもいかがですか？みなさんに見て参考にしてもらえれば幸いです。

なつかしの(?)クラッシュモデルを作る

[ビギナ・ギナ/クラッシュモデル]

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説 / 山下俊也

[カラーページP. 148~149]



1



3



4



2



5



6

またしても、ビギナ・ギナを作ることになりました。と言っても、ラフレシアの触手によってボロボロにされたクラッシュモデルの製作です。クラッシュモデルは、小学生の時に作ったGM対ズゴック(例のヤツね)以来なので、懐かしさを感じながらの製作となりました。これを見て作ってみようと言う人はいないと思いますけど、クラッシュした部分を作るのって結構楽しいですよ。機会があったら、みなさんもチャレンジしてみてください。

■製作

キット自体の出来はとて良いので、ほとんど改造してません。細かい所をいじるとキリがないし…。それに今回は戦闘ダメージの再現が目的なので、完璧版を望む方は、堤さ

ん(P180~181)の記事を参考にしてください。

■頭部

マスク部を切りはなし、奥まってる部分をプラ板で貼り足してから再接着します。

バイザーは、前部をポリバテでとがらせ、シャープに作りなおしました。

■胴体

改修後のコクピットハッチは、キットにポリバテを盛りつけ削り出します。ハッチ部を切りはなししてから作業した方が楽です(僕はやってないけど)。

脚の付根は、流用パーツ、ポリバテ等で作り直しました。腰アーマー切断によって丸見えになってしまうので、ここはそれらしく作り直すことをおすすめします。

■脚部

足の裏は、編集部でもらったBクラブのソールパーツを貼っています。そのまま貼ると厚みが気になるので、キット側をすこし削った方が良いでしょう。作例では、もうすこし削るべきだったと反省しています。

■腕部

最近、手首をキャストブロックなどから削り出して作るのが流行(?)の様なので僕もためしにやってみました。どんなものでしょうか。

■戦闘ダメージの表現

最初、お線香でダメージを再現しようと思ったんだけど、近所に売ってなかったのであきらめました(あきらめが早い)。



7



8



9



10

僕のやり方は、ノコギリで損傷部を切断し、タミヤのラッカーパテで熱で溶けた感じを再現するという方法です。ほかにもっと良い方法があると思うけど僕にはこれしか思いつきませんでした。内部は流用パーツをつめこんで、それらしく再現しました。

■その他

肩パーツの裏のフィンがプラペーパーで再現し、足首の甲のパイプは3mmのプラパイプで作り直しました。

■塗装

前回は、シルバー単色だったので、今回は多少変えてみました。

本体はガンクローム 104 にシルバー 8 少量を混ぜたものを吹きます。

紫はクリアブルー 50 + クリアレッド 47 + 白 1 を吹いています。多少赤味が強いのは僕の好みです。

関節はいつものメタルコートのアイアン 212 で(こればかり)。所々、みがいたり、みがかなかったりしてグラデーションほくしています。

顔のカメラ部はクリアブルーを厚塗りしています(3回ぐらい)。

最後にエナメルフラットブラック+フラットブラウンでスミ入れし、ハルレッドで軽く汚しをほどこします。

エアブラシによるスス汚れは、損傷部に強めに吹き、他は軽く吹いています。

配色に関しては全体に明るめに塗ったんだ

けど、シャドウを吹いたら真黒になってしまい残念です(シャドウを吹く時はこの辺のことも頭に入れておきましょう)。

■あとがき

1/60のF91が出るそうですが、ラフレシアもぜひキット化してほしいですね(7月号を見たらほしくなりました)。

全々関係ないけど鉄仮面の正体がシャアだと思いこんでいるのは僕だけでしょうか(大バカ)。やっぱり気になりますよねえ。

1▶4 基本的なプロポーションはキットのままにしているが、キット自体の完成度が高いので問題はないだろう。ただし、コクピットハッチ部は連邦側に投降後のバージョンにしておく必要がある。作例ではポリパテの盛り削りで再現した

5 頭部のダメージ。他のダメージ表現も同じだが、レーザーソーで切った後に、パテ(チューブ入り)で装甲の破断面を表現した

6 左側は股間が見えてしまうので、流用パーツ等でディテールを加えた

7 腕部の破断面。流用パーツをそれらしく入れてみた

8 フィンノズルのダメージ

9 足底は8クラブショップから発売中のソールパーツセットから使用した

10 以前作った破壊前のものと並べてみた

悲劇の女王

[ベラ=ロナ/セシリー=フェアチャイルド]

1/8スケール フルスクラッチビルド

製作・解説/才谷 翔

[カラーページ P.87]

新作では御存知の通り、ひさびさに安彦良和氏がキャラクターデザインを行なっている。このヒロイン、ベラ=ロナも劇中においては重要な役割を果たしている。少しずつ変化していく、コスチューム、ヘアスタイルそして表情と見逃せないキャラクターだ



F91のヒロイン、ベラ・ロナです。このガンダムというアニメもすごいもので、テレビ放映から10年たった今も一応ガンダムと名のついた新作が出るからたいしたもの。かく言う私もこのガンダムが好きでこの業界に入ったようなもので、ましてやHJでガンダムを作れるなんて正直うれしいです。

ガンダムという作品は1作目がすばらしいので新作が出るたびにいろいろ言われましたが、今回はとにかくキャラクターデザインに安彦さんが復帰したのがうれしいです。ヴィーナス戦記以来ひさびさに安彦キャラが見れたわけですから。

今回のMSですが、これも1作目の大河原さんがデザインしたわけですが、デザイン公開前からうわさはいろいろ聞いていましたし、正直言って初めて見た時は私も「え!」とは思いましたが、最近ではもう慣れて敵側ではエビル・S以外はいいんじゃないと思ってます。それに劇中では、アニメーターさん達がアレンジを加えているのでよく動き、カッコ良かったです。特にニュータイプに載っていたデナン・ゲの顔なんか設定とは別物だけど

すごくカッコ良いです。

問題はやはり主役MSのF91でしょう。デザインが公開されて以来、いろいろみなさんも言いたい事があるでしょう(特にオールドファン)。形状的には腹部あたりが気になりますがそれなりに許せます。F90のインストにあった藤田さんが描いた横顔なんかすごくカッコいいし、それにこれがガンダムだからみんないろいろ言うのですが、そうこのF91は、あのアムロの愛機RX-78の流れをくむ正式なガンダムではないと言うことです。たまたま顔がガンダムに似ていただけで本当はガンダムもどきなわけです。だからみんなもブーブー言わずキットを買って楽しんでみて下さい。

前置きが長くなってしまいましたが、このセシリー(ベラ・ロナ)の製作ですが、前はマイナーな粘土マイルドクレイを使っていましたが今回初めてファンドを使用しました。しかし、これがすごく作りやすいし仕上げもかなりのところまでできるすぐれものです(今ごろ気づいているのがなさけない)。でも一応キャストで抜いて最終仕上げをしています。

製作方法はいたってオーソドックスなものです。

最後に塗装ですが、今回フィギュアなので仕上げでグンゼの白いサーフェイサーを使用しました。フィギュアなどにはけっこう使えますが、乾くのが遅すぎる。作った時が冬だったからってこともあります。グレーの物と比べると確実に遅いし、厚吹きすると1時間ぐらい待たないとペーパーがかけられません。でもそれ以外は問題ないからみなさんも1度使ってみるといいですよ。一応つや消しの白で下塗りをして、太ももはクリアブルーでシャドウ吹きしてあります。上着は、シャインレッドにクリアオレンジを6対4ぐらいで混ぜ、それに藤崎君からもらったペースト状のパールを入れて吹いてあります。藤崎君ありがとね。髪の毛は、黄色にクリアオレンジを適当に入れたものを吹いて、あとはエナメルでオレンジでスミ入れしてあります。本当に簡単ですがこんな所です。(実は覚えてない)。

主人公2人をイラストタッチで仕上げる

「シーブック・アノー&セシリー・フェアチャイルド」

1/6スケール フルスクラッチビルド

製作・解説／出口雄一

〔カラーページ表4〕



作例は映画公開時のポスターに描かれた(手前)主人公の2人を立体化した。安彦氏自らの手による味のあるタッチをフィギュアにしたらどうなるか…といった実験的作品でもある。尚、作品は基本的に一方向から見るように設定されている

初めまして。この別冊でデビューすることになりました出口と申します。まだ未熟者ですが今後ともよろしくお願いします。

■製作

この今回のフィギュアはイメージモデルというか、普通のフィギュアとは違うので、設定とは異なる所があります。それにもとのイラストとも違う所がたくさんありますので、あそこが違うここが違うといわないで下さいね。あくまでイメージ、雰囲気が出てからいいでしょ。

さて製作ですが、ファンドでできてます。他は何も使ってません。何故ファンドかといいますと、私の場合一番削りやすいからです。ポリバテだと硬くなりすぎてしまいますので。それにファンドは安いですしね。しかし部分的にはポリバテやエポバテを使ったほうがいいようです。指とかね。何回も折ってしまいました。それと、芯に真鍮線か何かをいれた方がいいです。特に今回の様な自力で

立てない物など。仕上げも終わってベースにとりつけて、いい感じだとか眺めているうちに、セシリーは足首、シーブックはももからひびが入ってきてしまいました。こう書いてると何か失敗ばかりしてるみたいですが、その通りです。なにしろまだフィギュア2作目で試行錯誤の段階でして。とにかくフィギュアは、作ってみたいと始まりません。とりあえず粘土なりポリバテを使ってやって見て下さい。

■仕上げ

普通に仕上げてつまらないと思ったのでかなり思いきった事をしました。サーフェイス500をそのまま吹いただけです。その後ペーパーもかけずに塗装しました。

■塗装

イラストよりも派手めにしようと思ったんですが、あまり変わりませんでしたね。あと細かい所にバステルでほかしをいれました。

■最後に

いかがでしょうか。たまにはこういった変わったフィギュアもおもしろいと思いますが、少し仕上げが汚なすぎましたね。反省してます。

ところでガンダムは人気の割にはフィギュアが少ないと思いませんか。たくさん名キャラクターがいるのに、誰もつくりないので少しさびしい感じがします。たくさんMSがつくられているので、それに乗るパイロットもみたいです。個人的にはランバルとか、スレッガーとか渋めのキャラクターが作りたいたんですけど。ガンダム・キャラクターコレクションとかいって。だけとおっさんキャラつくっても人気出ないでしょうね。一年戦争の戦士たちとかってダメかなやっぱり。リクエストください。それとこのフィギュアの感想なども送ってください。お待ちしております。

MOBILE SUIT GUNDAM F91 PLASTIC MODEL REVIEW

ここで紹介するキットの他に1/60スケールのF91(P30~33で紹介)が近く発売される。



No.1 F71 Gキャノン

1/100スケール/パーツ数 87(ポリパーツ20)/シール、デカール付/一部システムインジェクション使用/定価800円

■製作記事▶P.34~37、P.70~73

■設定資料▶P.74

シリーズ最初のプレッシャー(?)を見事にはね返して、見事な完成度を見せてくれた。シリーズの期待感が高まる内容だった。今後はカラーリングの変更やハードポイントを利用したバリエーションが楽しめるようなアイテムといえる。



No.2 XM-07 ビギナ・ギナ

1/100スケール/パーツ数 93(ポリパーツ30)/シール、デカール付/定価1,000円

■製作記事▶P.120~123、P.179~181

■設定資料▶P.182~183

映画公開前に発売され、本当にガンダムのMSか?と疑問を持ったファンも多くいたようだ。またビームシールドのパーツは、いったいどんな形で映像化されるのか...等、発売当初は?が多い内容だった。顔が少し気になる以外はストレートに組んで楽しめるキットだろう。



No.3 XM-01 デナン・ゾン

1/100スケール/パーツ数 84(ポリパーツ26)/シール、デカール付/定価800円

■製作記事▶P.100~107、P.151~159

■設定資料▶P.160

このシリーズ(世界)における“ザク”がこのデナン・ゾンだろう。キットは設定の内容をよく表現しており、プロポーション、ディテールともに申し分ない出来。このシリーズの入門編として、ぜひおススメしたいアイテムだ。



No.4 RXR-44 ガンタンクR-44

1/100スケール/パーツ数 93(ポリパーツ22)/シール、デカール付/一部システムインジェクション使用/変形可能/定価600円

■製作記事▶P.42~43、P.83~84

■設定資料▶P.85~86

活躍の程度からいえば、むしろキット化されない組に置きたいMSだが、見事に变形も含めてキット化された。ちょっと小さくて手を加えづらいが、そのまま組んで遊ぶには何も問題はないだろう。

No.5 ガンダムF91

1/100スケール/パーツ数 107(ポリパーツ23)/シール、デカール付/一部システムインジェクション使用/定価1,400円

■製作記事▶P.18~21、P.62~65

■設定資料▶P.66~69

従来のキットに比較してやや高い気もしたが、これだけの内容とグレードならば充分納得してしまう。これから1/60の大型キットも登場するが、まずは第一段階として、このキットで予習しておくのもいいだろう。





No.6 XM-05 ベルガ・ギロス

1/100スケール/パーツ数 91(ポリパーツ34)/シール、デカール付/定価1,000円

■製作記事▶ P.112~115、P.170~173

■設定資料▶ P.169

完成度の高さでは今までのガンダムシリーズよりは上…とされていたF91シリーズだったが、唯一このベルガ・ギロスだけはやや物足りない出来であった。もちろん製作記事で紹介しているように、ちょっとした改造で良くなるので、いろいろと工夫してもらいたい。



No.7 XM-06 ダギ・イルス

1/100スケール/パーツ数 76(ポリパーツ25)/シール、デカール付/定価800円

■製作記事▶ P.118~119、P.174~177

■設定資料▶ P.178

シリーズ後半に発売されたこのダギ・イルスはやや細身ながら、バランスの良い内容となっている。また、連邦カラーのバージョンも楽しめるので、2機買って楽しんでもいいだろう。



No.8 RGM-109 ヘビーガン

1/100スケール/パーツ数 83(ポリパーツ16)/シール、デカール付/定価800円

■製作記事▶ P.38~39、P.76~77

■設定資料▶ P.75

キットとしては、他のMSよりもやや大きい感じがするが、設定の雰囲気がよく出ているといえる。このキットもやや頭部が気になるが、それ以外は特に大きな問題はないだろう。



ガンダム F90(A・D・S)

1/100スケール/パーツ数 193(ポリパーツ28、スプリング2)/シール付/一部システムインジェクション使用/定価2,500円

■製作記事▶ P.44~61

製作記事内でも少し触れたように、このF90シリーズはこの秋から本格的にバリエーションが展開される予定。ますます楽しみが増えたようだ。

この別冊を読んで、また映画を見たくなった君へ
ビデオがリリースされているので、ぜひ、じっくりと見てもらいたい
けっこう見落している所ってあるもんだよ
尚、年末にはノートルリング追加編集版のビデオとLDがリリースされます

劇場公開版「機動戦士ガンダムF91」発売中
カラー/115分/スタンダードサイズ/ドルビーサラウンド/ステレオHIFI
BES-670/¥15,800(税抜)
発売元:株式会社バンダイメディア事業部
販売元:バンダイビジュアル販売株式会社



MOBILE SUIT IN ACTION U.C.0123

STAFF

MODELERS

菅 義弘+木村 学+久々宇真人+小林和史(V.M.S. PROJECT)+才谷 翔
高井比佐司+堤 浩一+出口雄一+初沢正博(V.M.S. PROJECT)+平田篤史
藤崎士朗+藤原剣一+柳澤 純+山下俊也+横山栄基

坂田哲男(V.M.S. PROJECT)+加藤賢治+萩原徹也

BACKGROUND ILLUSTRATION

安多ひろし

DIORAMA MAKE

北野雄二

EDITOR

佐藤忠博

CO-EDITORS

伊藤克仁+歌田敏明+金子清一

PHOTOGRAPHERS

STUDIO R

本松昭茂

中村浩二

ART WORKS

NEXT

広井一夫+鈴木光晴

辻 雄二

●
広井三津子

SPECIAL THANKS TO

株サンライズ

株バンダイ ホビー事業部

株バンダイ ホビー事業部・静岡工場

株バンダイ メディア事業部・映像課

株バンダイ ホビー事業部・出版課

月刊ホビージャパン8月号別冊

機動戦士ガンダムF91

MOBILE SUIT IN ACTION U.C.0123

平成3年8月8日発行

定価1,000円/本体971円(¥310円)

発行所/株式会社ホビージャパン

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5 TEL 03-3354-9341

印刷所/三共グラフィック株式会社

製本所/株式会社丸山製本所

編集人/佐藤忠博

発行人/佐藤光市

本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

©サンライズ・創通エージェンシー



MOBILE SUIT GUNDAM F91

MOBILE SUIT IN ACTION U.C.0123

HOBBY JAPAN SPECIAL ISSUE

HOW TO BUILD GUNDAM WORLD:7

HOBBY JAPAN SPECIAL ISSUE
**MOBILE SUIT
GUNDAM F91**
MOBILE SUIT IN ACTION U.C.0123



機動戦士ガンダム
GUNDAM F91



HOBBY JAPAN 8月号別冊
機動戦士ガンダム F91 モビルスーツ・イン・アクションU.C.0123
平成3年8月8日発行

定価1,000円(本体971円)

©サンライズ・創通エージェンシー

雑誌コード08128-8

Printed in Japan

T4910812808007

